特別編集　これ1冊で攻略から設定までまるわかり！まさに決定版！

電撃 ガンパレード・マーチ GunparadeMarch™

キャラクター描きおろしイラスト満載！

やりこみマンガ
はじめて物語
GPMの奴隷

総力攻略

ファジー入力まるわかり！

勝ちぬくための戦術指南

最高のEDはこうすれば見れる！
Sランク ED（エンディング）

超強力設定資料

世界の謎もこれでバッチリ？

PlayStation

電撃PlayStation 特別編集 電撃ガンパレード・マーチ 攻略情報&設定資料 わからなかったアレが即わかる！

製造・販売：メディアワークス

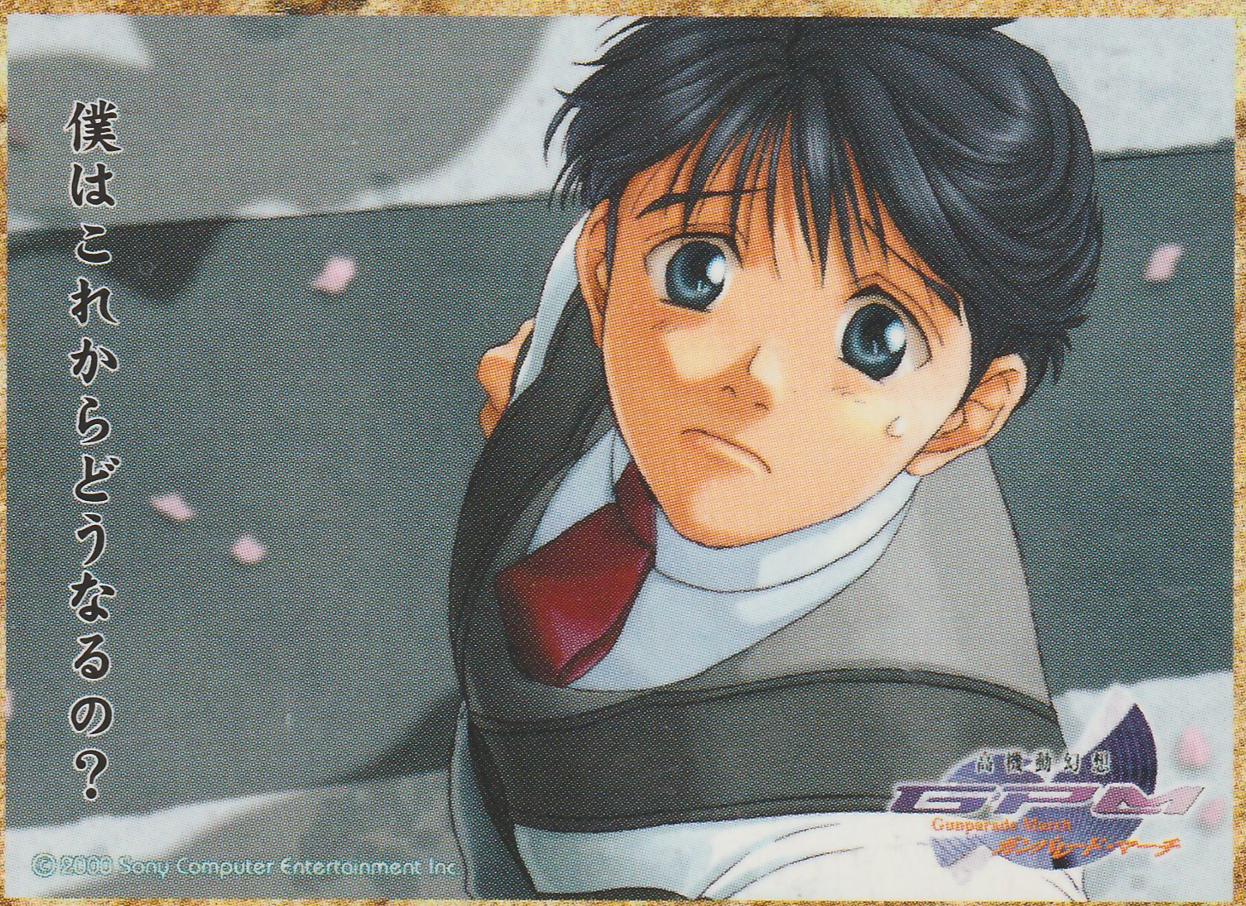
電撃PlayStation
特別編集

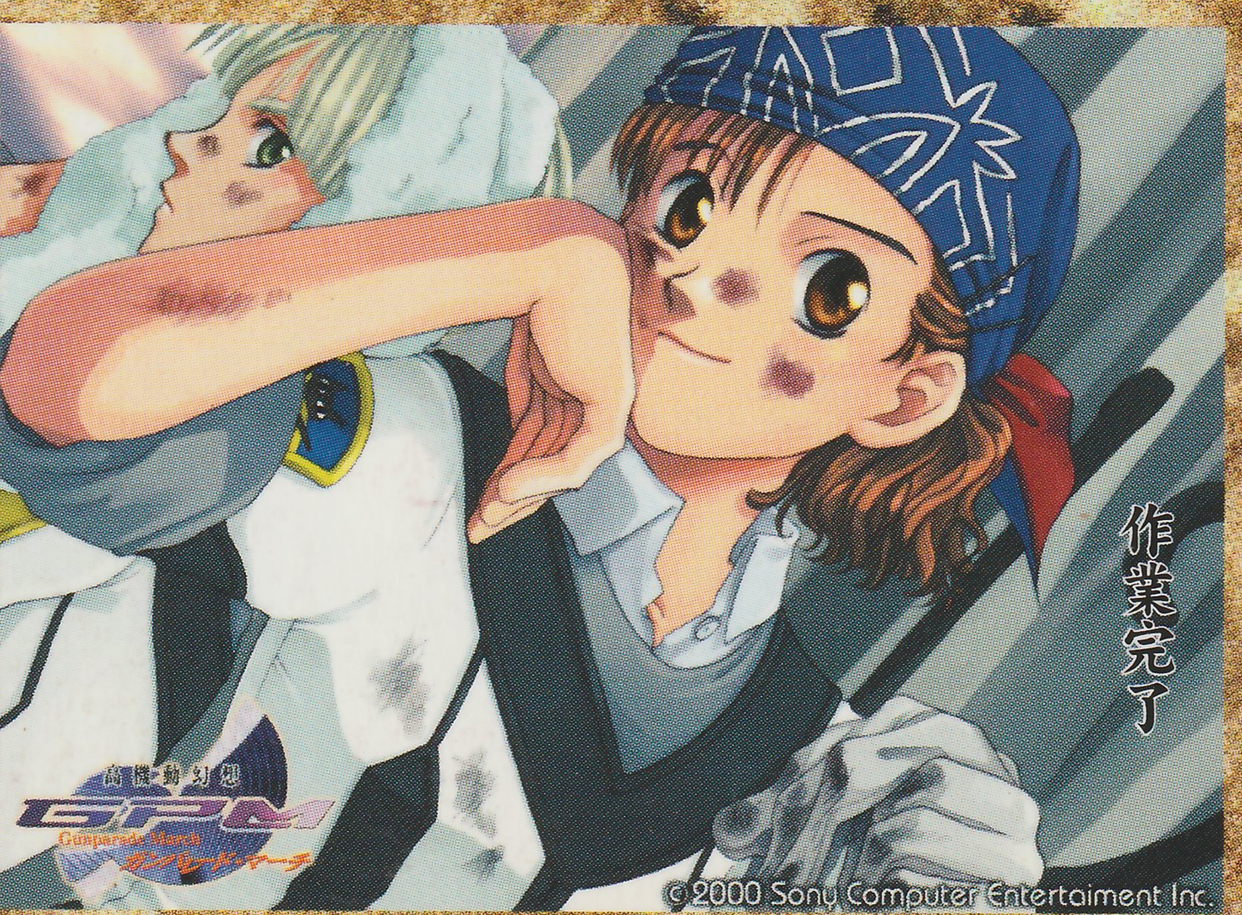
電撃ガンパレード・マーチ

攻略情報&設定資料
わからなかったアレが即わかる!

製造・販売：メディアワークス

高機動幻想 GPM Gunparade March ガンパレード・マーチ





電撃ガンパレード・マーチ

電撃ガンパレード・マーチ

速水厚志
●3番機パイロット
【登場日】3月4日
■本作の主人公。良く言えば心優しいが、悪く言えば優柔不断。とはいえ、そのとおりの性格になるかは、プレイヤーの行動にかかっている。本人はまったく気がついていないが、なぜか個性が強く、性格がゆがんだ輩に好かれやすい。

芝村舞
●3番機パイロット
【登場日】3月4日
【獲得コマンド】仕事(指図)/訓練(指図)/作戦会議をしよう/狙いをつける/回避
■裏社会と世界政治において絶大な権力を持つ、"芝村一族"の少女。豊かな知識と抜群の行動力の持ち主だが、やや一般常識に欠ける面がある。

滝川陽平
●2番機パイロット
【登場日】3月4日
【獲得コマンド】殴る/お金を貸して/交換しない?/遊びに行こう/足で拾う
■「ロボットに乗ってヒーローになりたい」という理由で戦車兵を志願した少年。その戦い方も短絡的で、すぐに突撃する。自称、速水の大親友。

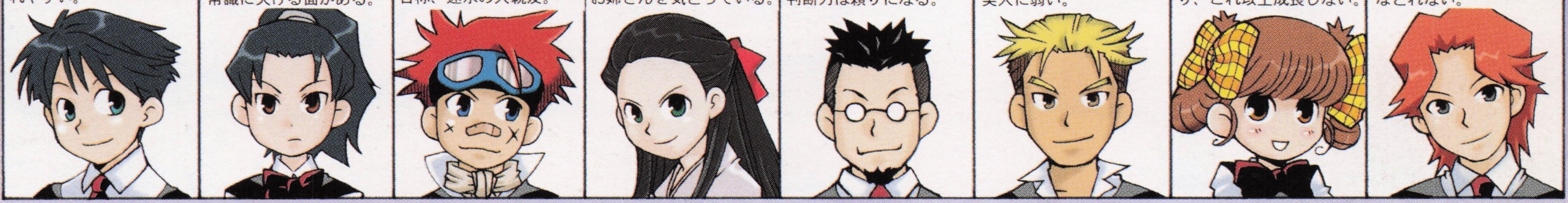
壬生屋未央
●1番機パイロット
【登場日】3月4日
【獲得コマンド】私生活について(注意)/男女関係について(注意)みんながんばろう/切る(右)/切る(左)
■古武術をたしなむ大和撫子で、普段から胴着を着用している。世間知らずで潔癖症だが、頼れるお姉さんを気どっている。

善行忠孝
●司令
【登場日】3月16日
【獲得コマンド】はげます/仕事について(注意)/作戦会議をしよう
■速水たちが所属する戦車兵小隊の司令にして、クラス委員長。性格は冷静沈着で、問題児クラスをまとめる切れ者。戦場においても、その的確な判断力は頼りになる。

若宮康光
●スカウト
【登場日】3月16日
【獲得コマンド】一緒に訓練しない?/訓練(指図)/作戦会議をしよう/バックステップ/振り上げる
■考えるよりもさきに体が動くタイプ。戦場では、スカウト(戦車随伴歩兵)として士魂号を支援する。美人に弱い。

東原ののみ
●オペレーター
【登場日】3月17日
【獲得コマンド】はげます/あの人と仲良くして/プレゼント/みんながんばろう
■無邪気で優しい少女。軍の学校の奨学金を狙う悪い親戚のもくろみで、最前線に送り込まれた。軍の不老の人体実験により、これ以上成長しない。

瀬戸口隆之
●オペレーター
【登場日】3月17日
【獲得コマンド】遊びに行こう/一緒に歩こう/別れてくれ/デートに誘う(遊びに行こうよ)
■なによりも色恋沙汰を優先するという、色男。周囲からは、余り良い評価を受けていないが、妙に鋭いところもあり、あなどれない。



加藤祭
●指揮車運転手兼事務官
【登場日】3月17日
【獲得コマンド】昼飯でも一緒にどう?/お金を返せ/交換しない?/みんなでお昼
■明るく、楽しくお金勘定を行なう事務官。関西弁を使うが、生粋の熊本人なのだ。あらゆる手を使い、小隊の物資不足を補うべく、日夜活動に励んでいる。

原素子
●整備主任
【登場日】3月20日
【獲得コマンド】一緒に歩こう/一緒に仕事しない?/仕事(指図)/作戦会議をしよう/装甲除装
■整備班をまとめ上げる副委員長。小隊では数少ない常識的な人物で、同性(とくに下級生)からも異性からも敬愛されている、お姉さん的人物。

森精華
●3番機整備士
【登場日】3月20日
【獲得コマンド】一緒に仕事しない?/仕事について(相談)/あの人を協力して
■原の1年後輩で、補佐役を務めている。周囲からは手厳しい人物と思われているが、単に人付き合いに不器用なだけ。また、茜の義姉でもある。

遠坂圭吾
●1番機整備士
【登場日】3月20日
【獲得コマンド】プレゼント/作戦会議をしよう
■大貿易商の御曹司。幼いころからつねに感じてきた金権体制と政治腐敗に嫌気がさし、親の罪滅ぼしのつもりか、最前線にある尚敬高校に入学してきた。精神的に不安定なところがある。

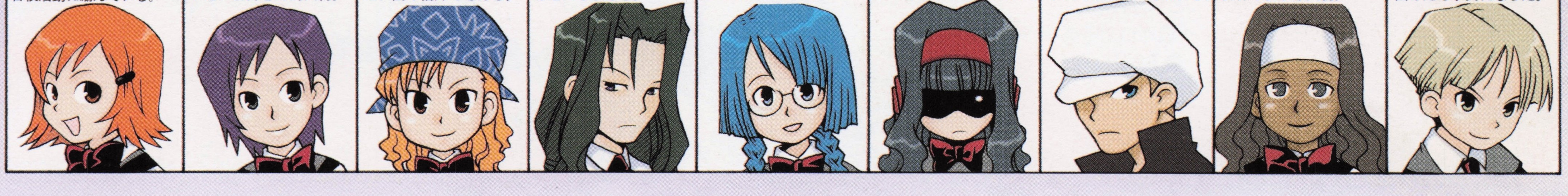
田辺真紀
●2番機整備士
【登場日】3月20日
【獲得コマンド】お金を返す/あやまる/あの人を協力して
■もはや笑うしかないというほど不運な少女。超がつく貧乏でいつもアルバイトをしている。性格はいたって前向きで、ふりかかる困難を乗り越えようと努力している。

石津萌
●指揮車銃手兼衛生官
【登場日】3月20日
【獲得コマンド】なんでもない/返し刃/しゃがみ
■前の学校でいじめられていたため、人前できちんとしゃべるのが苦手。オカルトに詳しく、呪いやおまじないなど、ちょっとした魔術を使うことができるらしい。ブータと一緒にいることが多い。

来須銀河
●スカウト
【登場日】3月20日
【獲得コマンド】作戦会議をしよう/ダッシュ/移動射撃/上半身ひねり
■イタリア出身のスカウト。寡黙な性格で、必要以外のことはしゃべらない。友にすれば、このうえなく頼りになる有能な人物。どういうわけか、子どもと動物に好かれる。

ヨーコ小杉
●3番機整備士
【登場日】3月20日
【獲得コマンド】はげます/あの人をはげまして/あの人を協力して/見切り/武器受け
■日本という国をこよなく愛す、ラテン系の帰国子女。たどたどしいながらも、心に染み入る言葉で人の心を照らす慈愛の女神のような人物。

茜大介
●2番機整備士
【登場日】3月20日
【獲得コマンド】何かを賭けて決闘/持ってこい/作戦会議をしよう
■天使のような見た目とはうらはらに、その性格はゆがんでいる。芝村一族に深い恨みを持ち、復讐を企んでいる。飛び級で大学にいたが、復讐計画のため学兵になった。



DPS『GPM』班のすべてをつぎ込んだ「電撃ガンパレード・マーチ」。さて、まずはこれさえ読めばゲームはもうバッチリ(当社比)のはじめて物語から。今回は特別版の総天然カラーでお届けします! 『GPM』をこれから始める人はもちろん、何度もクリアした人も目を通しましょう。なにか新しい発見があるかも?

本書使用上の注意

ランクSのエンディングに関しましてはP.20の攻略ページにまとめてあります。が、その他の企画ページでも最終決戦について書かれている場合もあります。また、エンディングや最終決戦以外のネタバレ情報も各ページ(主にキャラ設定や世界設定、GPM辞典など)に掲載されているので、まだクリアしていないので知りたくない……という場合は読む際に注意してください。

中村光弘
●指揮車整備士
【登場日】３月20日
【獲得コマンド】あの人をはげまして／交換しない？／みんなでお昼
■気が強いが打たれ弱いという妙な性格。見た目に似合わず読書家で、お菓子作りの名人だったりもする。また、熊本弁の達人でもある。別名“ソックスバトラー”。

岩田裕
●１番機整備士
【登場日】３月20日
【獲得コマンド】プレゼント／あやまる／なんでもない／全力射撃／後方切り
■ギャグに命を賭け、つねにダンスを踊っている変人。人の目をまったく気にせず、誰もたどり着けないギャグの高みに到達しようと考えている。

狩谷夏樹
●３番機整備士
【登場日】３月20日
【獲得コマンド】持ってきて／作戦会議をしよう
■事故に遭い、車椅子での生活よ余儀なくされたが、そのハンデをものともせず整備士として活躍する秀才。少々皮肉屋なところがある。事故に遭う前は、バスケットの選手として有名であった。

田代香織
●１番機整備士
【登場日】３月20日
【獲得コマンド】何かを賭けて決闘／なんでもない／すり足／パンチ
■友情や仲間意識の強い、人情派な不良少女。素手での戦闘力は小隊において最強クラス。かわいいマスコットやぬいぐるみが好きという、意外な一面も持っている。

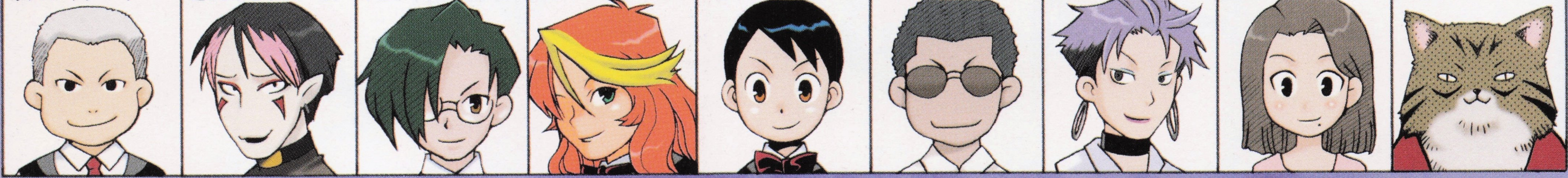
新井木勇美
●２番機整備士
【登場日】３月20日
【獲得コマンド】遊びに行こう／男女について（相談）／交換しない？／悪い噂を流す／デートに誘う（遊びに行こうよ）
■活発で明るく、うわさ話とスポーツが大好きな少女。戦時下という現在の状況をあまり理解していないふしがある。

坂上久臣
●教師
【登場日】３月４日
【獲得コマンド】仕事について（注意）／作戦会議をしよう
■見た目は怖そうだが、穏やかな性格の持ち主で、言葉遣いも丁寧。軍に籍を置く生粋の軍人で、授業では戦術理論などを担当する。殺伐とした物言いをすることが多い。

本田節子
●教師
【登場日】３月４日
【獲得コマンド】遊びに行こう／デートに誘う（遊びに行こうよ）／全力射撃
■ヘヴィメタルを愛する、派手な女教官。授業では、戦闘実技などを担当する。大ざっぱな性格で、言葉遣いも乱暴だが、非常に親しみの持てる生徒思いの教師である。

芳野春香
●教師
【登場日】３月４日
【獲得コマンド】はげます／みんながんばろう
■穏やかで優しい性格の新任教師。無邪気で子どものようなところがあり、どことなく天然ボケ気味。授業では、国語などの戦闘外の分野を担当する。低血圧なので、朝起きるのが苦手。

ブータ
●猫（？）
【登場日】３月４日
【獲得コマンド】昼飯でも一緒にどう？／あの人を協力して
■小隊のマスコット的存在な巨大ネコ。実は、“猫神族最強”の老勇者。生まれは古代ローマで、1000年ほど前に海のシルクロードを渡り日本にやって来た。



1 表紙
2 壁紙コレクション
4 目次＆はじめて物語
7 ■攻略
8 ★MAP
12 ★学園モード
24 ★戦闘モード
39 ■登場人物
40 ★キャラクター紹介
67 ■設定
68 ★キャラ設定画
97 ★メカ設定画
105 ●特別コラム「実録士魂部隊」
106 ★世界設定
120 ★GPM辞典
124 ★キャラ相関図
128 ★過去の設定資料
129 ★特別セーブデータについて
130 ★歌詞
131 ■リプレイ
140 ●特別コラム「実戦とGPM」
141 ■ファンパレード・マーチinDPS
142 ★「スタンダード(嘘)ガンパレ講座」
156 ★GPMの奴隷
166 ★ガンパレ歳時記
171 ■データベース
195 兵器＆幻獣イラストコレクション

攻略

攻略的な要素がじつに多い『GPM』。ここでは、学園モードと戦闘モードで、それぞれポイントとなる部分をチェックしていこう。また、特定の状況下への対処法としてQ＆Aも設けたので、参考にしてほしい。

周辺施設&尚敬高校MAP

MAPのつながりと設置物の位置を覚えよう

移動場所は、尚敬高校内とその周辺施設に限られているものの、できることが多いため、慣れないうちは目当てのものが、どこにあったのか迷うこともあるだろう。ということで、尚敬高校と周辺施設のつながりと、各種設置物を示したMAPを掲載するぞ。これらを覚えれば、移動時間のムダを短縮することができるだろう。

MAPの見方

MAP上の★マークは訓練&仕事の場所を、○マークは掲示物が見られる場所を示している。また、❶～㉑の番号は右ページの「MAPから入手できるアイテム一覧」に対応しており、その場所を調べるとそのアイテムが手に入る。

ガンパレでガンパレ No.1

DPS本誌で、さりげなく好評であった欄外小ネタ集を「電撃ガンパレード・マーチ」でもお届け！　『GPM』をプレイしていて、思わず笑っちゃうようなシチュエーションを載せまくったので、ぜひ一読してもらいたい。まずは、DPS本誌攻略および「電撃ガンパレード・マーチ」の制作を担当した、「GPM攻略班」が体験した小ネタから、軽～くいってみよう！

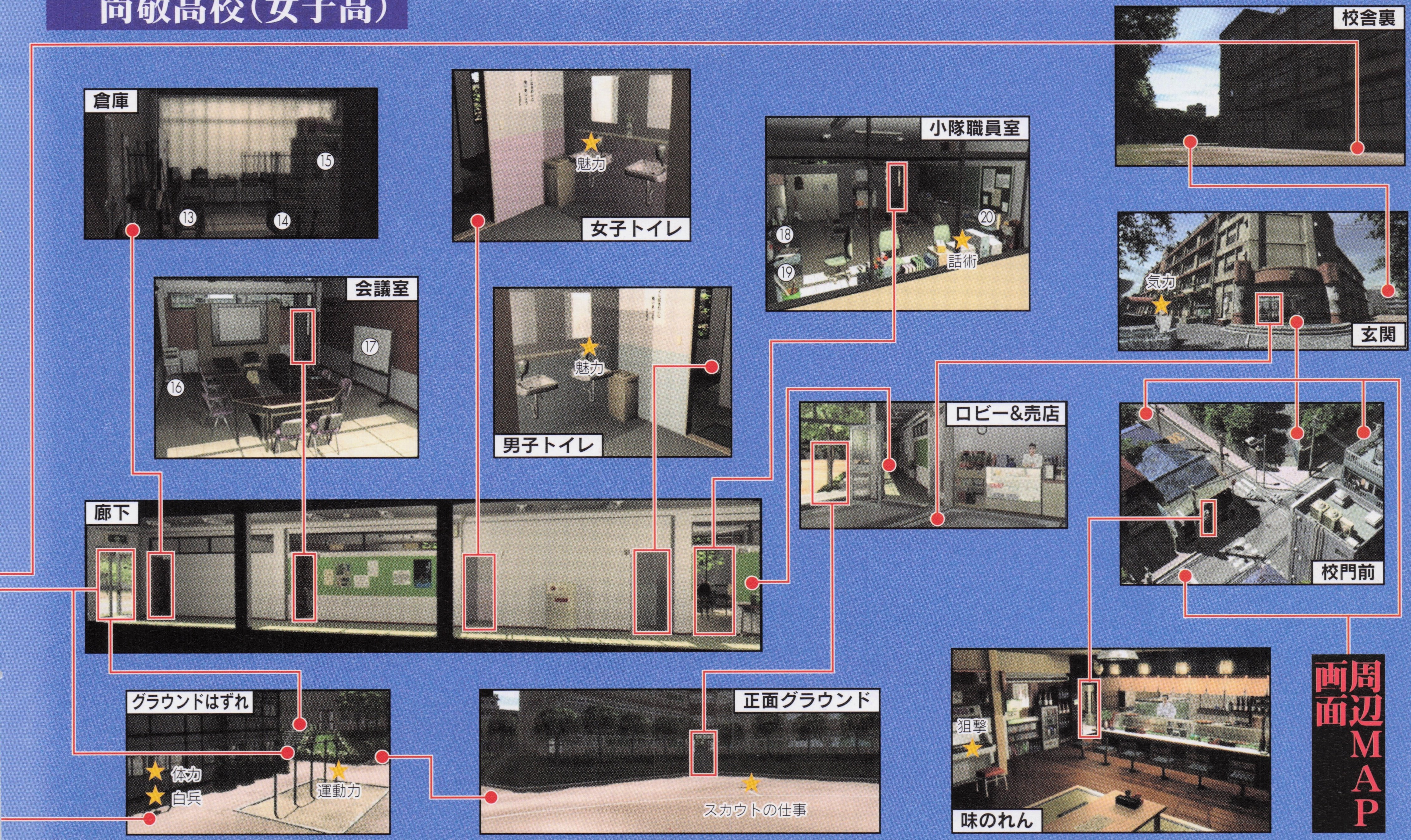
MAPから入手できるアイテム一覧

No.	場所	入手アイテム
①	ハンガー二階②のコンパネの下	工具箱
②	ハンガー二階②のトレーの上	強化人工筋肉
③	ハンガー二階①のトレーの上	Gアサルト
④	ハンガー二階①のコンパネの横	改良アビオニクス
⑤	一組教室の机の中	危険なサンドイッチ
⑥	一組教室の机の中	教科書
⑦	一組教室の机の中	ノート
⑧	二組教室の教卓の上	危険なサンドイッチ
⑨	整備員詰所の左下の机の上	洗濯洗剤
⑩	整備員詰所の中央の机の上	救急箱
⑪	校舎はずれのプレハブ校舎の軒下	危険なサンドイッチ
⑫	校舎はずれのトンボの下	猫笛
⑬	倉庫の奥の机の中	砲弾倉
⑭	倉庫の右の棚の中	プールチケット
⑮	倉庫の手前の棚の中	機関銃弾倉
⑯	会議室のコピー機の下	ジャガイモ60kg
⑰	会議室のホワイトボードの下	ジャガイモ60kg
⑱	小隊職員室の左の机の中	危険なサンドイッチ
⑲	小隊職員室の左下の用具入れの中	アサルトライフル
⑳	小隊職員室の右の机の上	スイカ
㉑	今町公園のゴミ箱の中	金の延べ棒

周辺MAP画面

周辺施設

尚敬高校(女子高)



周辺MAP画面

ガンパレでガンパレ No. 2

【眼鏡を賭けて決闘しろ!】プレイを始めたばかりのころの話。田代から「なにかを賭けて決闘」を教わり、「こりゃいいコマンドだ」とばかりに、見かけたNPCに片っ端から決闘を申し込む毎日。女子どもからも容赦なくアイテムを狩り獲っていたが、狩谷から眼鏡を奪ったときは(だって、良さげなアイテムを持ってないんだもん)、さすがに良心が痛みました。というか、そんなムチャな決闘を受けるなよ……。

基本システム

基本的なゲームの流れとシステムを解説

攻略に入る前に、ゲームを進めていくうえで、しっかりと理解しておきたい基本的なシステムについて解説していこう。プレイスタイルによっては、まったく必要にならないシステムもあるが、「何をしたらいいのか」「このシステムはどう使えばいいのか」といった場合での目安として覚えておいて損はないはずだ。

基本的なスケジュール

いわば、王道的ともいえる「3番機パイロットとして活躍する」というプレイを心がけた場合の、基本的なスケジュールを解説していく。

平日のスケジュール

1日の始まり～登校

1日の始まりは、8:30の敬尚高校校門前から。ここから、8:45までに教室に入らないと遅刻となってしまうのだ。

▼

HR＆午前の授業

▼

昼休み

昼休みは、12:30～13:35まで。この時間帯は自由時間となっているので、主にNPCたちにプライベートに関する提案を行うのに適している。昼食はべつに取らなくてもかまわない。

▼

午後の授業＆HR

▼

放課後

16:10～19:00までが仕事時間、19:01～6:00 までが自由時間となっている。出撃は、主に仕事時間に発令される。

▼

1日の終了

「周辺地図画面で自宅（1日の終了）を選ぶ」「翌日の6:00になる」「出撃し、戦闘を終了する」のいずれかの条件を満たすと、そのまま1日の終了となる。

土・日のスケジュール

土曜日の場合は、HRと授業が午前中のみとなり、仕事時間も17:00までとなる。日曜日は、まる1日自由時間（ただし、出撃命令が下る場合もある）。また、直前の月～土曜日の間にデートの（遊びに行く）約束をしていた場合は、デートイベントが発生する。ただし、待ち合わせ場所である敬尚高校校門前に行かなかったり、相手のNPCが来なかったりした場合はデートキャンセルとなるので注意。また、待ち合わせの時間は9:00となっているが、NPCによっては早めにきていたり、9:00を過ぎても待っていてくれたりもする（最長で9:20まで）。

◀デートをした場合、デート後そのまま1日の終了となる。ただし、出撃が予定されていた場合は、デート後に出撃命令が下り、戦闘モードへと移行する。担当機体に不備がある場合は注意しよう。

ゲーム全体の流れ

3/4～3/11　授業＆戦闘訓練

▼

3/12　戦車兵試験

ここまで、授業に毎日出ていれば、この日に戦車兵試験が行われる。この試験に合格すれば、晴れてパイロットとなる。

不合格 → 合格するまで追試

▼

3/16　善行、若宮が到着

試験に合格すると善行と若宮が赴任してくる。ここでパラメータが十分なら、翌日に瀬戸口、ののみ、加藤が赴任してくる。

パラメータ不足 → 足りるまで訓練

▼

3/17　瀬戸口、ののみ、加藤が到着

▼

3/20　残りのNPCが全員到着

ここまで、余計なロスをせずに進められていれば、この日に残りのNPCが全員赴任してくる。また、この日、裏庭にハンガーが設置されるので、翌日からパイロットの仕事をすることができるようになるぞ。これで実戦に参加するための初期準備はすべて整ったわけだが、実際に初出撃となるのは3／24となるので、それまでに装備の変更などを済ませておこう。

▼

3/21～5/10　授業＆実戦配備

この日から、休戦となる5月10日まで、学生兼兵士として生活していくこととなる。初出撃後は、予告なく出撃命令が下るようになるので、準備を怠らないように注意しよう。当然、激戦区に転戦していたり、幻獣の勢力が高かったりすると出撃命令が下る頻度は上がる。ちなみに、戦闘などでNPCが死亡しても、ゲームはそのまま続行されるぞ。

◀転戦や幻獣の勢力といった情報は、1日が終了したあとの活動報告で確認することができる。ここから、翌日に出撃命令が下されるかどうかを予測することができる（転戦地区の幻獣側勢力が高ければ、出撃の可能性大）。

▼

エンディング

5月10日を終了した時点でそのままエンディングとなり、その後に、それまでの戦績によってランクA～Eの評価が算出されるぞ。ただし、後述するランクSクリアの条件を満たした場合は、その時点でエンディングに流れ込む。

ガンパレでガンパレ No.3

【君を忘れていました】「『GPM』徹底攻略」ということで、すべてのコマンドを入手しなくてはならない。連発する争奪戦に苦しめられつつ、NPCたちと親睦を深めていく毎日。そんなこんなで、4月の中旬までゲームは進み、コマンドもほとんど回収できたが……。プレハブ校舎前で、見慣れない人影を発見！　さっそく話しかけると、「俺、中村光弘～」。この時期にきて初対面!?　スマン、君の存在自体を忘れていたよ……。

学園モードにおける基本4システム

ゲームを進めていくと追加されていく4つの基本システム、「人間関係」「提案」「雰囲気」「視線」について説明していこう。学園モードを存分に楽しむためには、これらのシステムをきっちりと理解しておかなくてはならないのだ。

人間関係　NPCたちとの友情・愛情評価

プレイヤーキャラおよびNPCたちには、各キャラに対する友情評価と愛情評価が設定されている。この評価は、イベントや会話などにより増減し、その値によって提案の成功率やNPCの行動パターンなどが変わってくるのだ。ただし、友情・愛情評価を上げることが必ずしも良い結果を生むとは限らず、ときにはトラブルの種になったりもするので、よく考えてNPCたちと付き合っていかないと、悲惨な状況に陥ることもあるぞ。

▲NPC同士の友情・愛情評価は、加藤に話しかけると発生する、みんなの人間関係が見られるイベントによってチェックすることができるぞ。ちなみにこのイベント、情報料を値切ることもできる。

雰囲気　場の雰囲気が行動に影響する

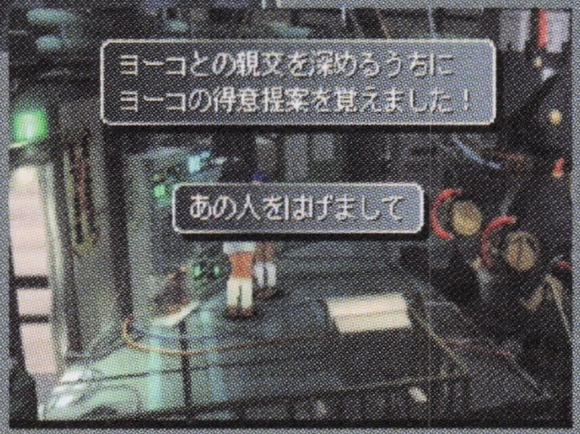
プレイヤーキャラと同じ場にいるNPCたちの状態を読み取り、雰囲気を察知することができるシステム。これによって、場の雰囲気にそぐわない提案や作業が使用不可能となったり、作業効率に修正が加わったりといった影響が出てくるのだ。場の雰囲気は、その場にいるNPCたちの状態によって決まってくるので、効率的にゲームを進めたいのであれば、NPCたちとの人間関係を上手に築いていく必要性が出てくるのだ。

▲舞から「雰囲気」を教わらないようにしていれば、使えないままでいることも可能。その場合、場の雰囲気による影響を受けずに済むが、一部のイベントが発生しなくなるなどのデメリットを背負うことになる。

提　案　NPCに意見を持ちかける

戦闘で活躍したり、勲章を獲得したりすることで手に入る「発言力」。これを消費して、NPCにさまざまな意見を持ちかける。それが「提案」だ。これをうまく使うことで、ゲームの流れを思いどおりに展開させることが可能になってくるのだ。また、NPCと仲良くなることで、新たな提案コマンドを教えてもらうこともできるぞ。

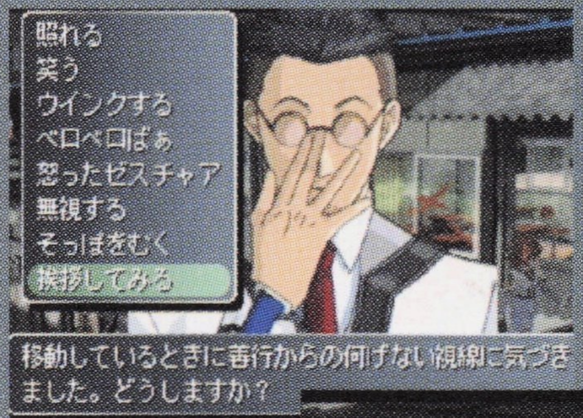
◀人間関係やそのときの状況などによって、提案の成功率は変わってくる。



▶NPCから新たな提案コマンドを入手。これでまた提案の幅が拡がるのだ。

視　線　NPCから見られる、何かを見つめる

NPCが何かを見つめている状態を可視化したものが、この「視線」システムだ。これはただ単に、NPCの視線が見えるだけでなく、見つめられた場合はその視線に対して対応することもできるのだ。この対応によっても、愛情・友情評価が増減するぞ。また、こちらから見つめた場合は、NPCのパラメータや所持アイテムが見られるのだ。



◀NPCからの視線に気がついた。どういった態度を示すかを選ぼう。

▶NPCの状態をチェック。たまに、NPCがこちらの視線に気づくことも。

なんでもできるからといって…ゲームオーバーとなる条件

基本的なゲームオーバー条件は、「プレイヤーキャラが戦死」「5月10日までにNPCが全員出現していない」「小隊内の生徒の数が8人以下になる」の3つ。だが、この条件以外に、ゲームオーバーとなってしまうイベントが存在するのだ。ここでは、それらゲームオーバーイベントの発生条件を教えるぞ。

GAME OVER EVENT1　万引きをして捕まる

裏マーケットで、商品を棚から取り、支払いをせずに店外へ出る。このとき、逃げ切ることができずに捕まってしまうと、軍法会議にかけられて小隊を除名。そのままゲームオーバーとなってしまうのだ。

▶逃げ切ることができればおとがめなしだが、捕まってしまうと……。

GAME OVER EVENT2　茜の協力者として処刑される

茜と仲良くなっていくと発生する、芝村準竜師の暗殺計画イベント。このイベントで茜の言葉に従い、計画に協力し続けてみよう。結局、計画は失敗し、茜の協力者として一緒に処刑されてしまうのだ。

▶話を持ちかけられた時点で断るか、寸前で茜を止めれば回避可能。

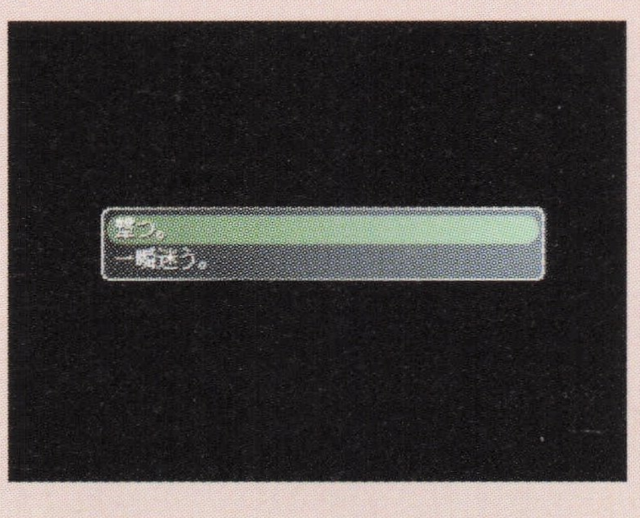
GAME OVER EVENT3　嫉妬した原に刺される

まず、原との友情・愛情評価を親友・恋人以上にしておく。次に、原が軍事機密を話すイベントで、すべて「はい」と答える。この状態で争奪戦を2回以上起こし、原と話をすると、いきなり刺殺されるのだ。

▶原と親密な関係になりたいのであれば、争奪戦には要注意だ。

GAME OVER EVENT4　加藤の怒りを買って刺される

絢爛舞踏章を獲得したあとに発生する???戦で、こちらの耐久力が0になる前に???を倒す。この後の本田先生との会話イベントで「撃つ」を選択すると、怒り狂った加藤に刺されて死んでしまうのだ。



▶「一瞬迷う」を選べば回避できるが、クリアランクはB以下に確定。

GAME OVER EVENT5　坂上先生に〝強制排除〟される

1周目のクリアデータがあればプレイできる2周目限定イベント。2回以上坂上先生に話しかけると、「…OVERSか～」と言ってくるイベントが起こる。ここで、「は？」と答えると強制的にゲームオーバーだ。

▶一見、「殺された」ように思えるが、じつはそうではない。

ガンパレでガンパレ No. 4

【あなたも忘れていました】中村の存在を忘れたいた事実に驚愕した私は、「もしや、ほかにも？」と思い立ち、すかさずマニュアルのキャラ紹介ページをチェック。くっ、3/4日以来、芳野先生に会ってないじゃん！　あ、でも、教えてもらえるコマンドが「はげます」と「みんながんばろう」だからべつにどうでもいいのか!?　←ダメだって。お仕事なんだから。

学園モード

学園モードでぜひ押さえておきたい攻略のポイントを徹底チェック

各種イベント進行の中心となる学園モード。このモードにおいて、何か目的を達成しようとする際に、覚えておけばきっと役に立つ攻略のポイントを紹介していく。これらのポイントをちゃんと押さえておけば、目的の達成に近づくだけでなく、各種トラブルもスムーズに回避&解消できるようになるぞ。

Point 1 各キャラクターのステータスをチェック

まずは、各NPCたちの基本ステータスをチェックしておこう。欲しいアイテムや教わりたい技能&コマンドを持っているNPCをチェックしておき、積極的に仲良くしていく。こうしてプレイヤーキャラのステータスをアップさせていけば、学園モードだけでなく、戦闘モードでの展開も楽になるはずだ。また、提案を行うNPCを絞り込むことで、発言力のムダ遣いを抑えることにもつながるだろう。

初期所持アイテムリスト

キャラクター名	アイテム名
狩谷夏樹	狩谷の靴下、ネットワークセル、眼鏡、狩谷のお弁当
善行忠孝	善行の靴下、家族の写真、眼鏡、善行のお弁当
瀬戸口隆之	瀬戸口の靴下、安産のお守り、週刊トレンディー、瀬戸口のお弁当
茜大介	茜の靴下、戦術教本、自動情報収集セル、茜のお弁当
速水厚志	速水の靴下、ガンパレ攻略本、サンドイッチ
滝川陽平	滝川の靴下、エアミニマム、ゲームセル、小さい紙切れ
岩田裕	岩田の靴下、白衣、自爆装置、岩田のお弁当
若宮康光	若宮の靴下、若宮のビキニパンツ、鉄アレイ、弁当三人前
中村光弘	中村の靴下、ゲームセル、中村のお弁当
遠坂圭吾	遠坂の靴下、金の延べ棒、遠坂のお弁当
加藤祭	加藤の靴下、よく効く薬（加藤）、表計算セル、ハリセン、加藤のお弁当
田代香織	田代の靴下、ライダーグローブ、ウサギさんの人形、田代のお弁当
壬生屋未央	壬生屋の靴下、迷刀鬼しばき、壬生屋のお弁当
芝村舞	舞の靴下、金の延べ棒、ネットワークセル、舞のお弁当
東原ののみ	ののみの靴下、リボン（ののみ）、バーチャルペット、かわいいおべんと
石津萌	萌の靴下、紫水晶、心霊写真、萌のお弁当
田辺真紀	田辺の靴下、眼鏡、可愛いレターセット、質素なお弁当
新井木勇美	新井木の靴下、新井木の日記帳、少女漫画雑誌、小さい紙切れ、新井木のお弁当
原素子	原の靴下、原のノート、原のシャーペン、原のお弁当
森精華	森の靴下、油絵セット、カロリー計算セル、森のお弁当
来須銀河	来須の靴下、来須の帽子、来須のお弁当
ヨーコ小杉	ヨーコの靴下、ヨーコの日記帳、ブレイン・ハレルヤ、ヨーコのお弁当
坂上久臣	サングラス、坂上のお弁当
本田節子	鉄アレイ、本田のお弁当
芳野春香	芳野の靴下、芳野の教科書、芳野のお弁当
ブータ	猫の首輪

各NPCが登場時に取得している技能一覧

NPC名	習得している技能（技能レベル）
狩谷夏樹	開発(2)／情報(1)／事務(2)／整備(1)
善行忠孝	班長(3)／情報(1)／事務(2)／統率(2)／家事(1)／隊長(3)
瀬戸口隆之	夜戦(1)／軍楽(3)／誘導(2)／話術(1)／幻視(2)
茜大介	情報(1)／飛行(1)／整備(1)／統率(1)／話術(1)／参謀(2)／天才(1)
速水厚志	夜戦(1)／強運(3)／狙撃(1)／飛行(1)／家事(1)／医療(1)
滝川陽平	狙撃(1)／飛行(1)
岩田裕	開発(3)／情報(1)／整備(2)／密会(3)／参謀(2)／同調(1)／幻視(1)
若宮康光	夜戦(1)／班長(2)／軍楽(3)／狙撃(1)／白兵(2)
中村光弘	開発(1)／事務(1)／整備(1)／家事(2)
遠坂圭吾	整備(1)／家事(1)／同調(3)
加藤祭	事務(2)／誘導(1)／家事(2)／医療(1)
田代香織	整備(1)／医療(1)／白兵(2)
壬生屋未央	班長(1)／飛行(1)／家事(2)／白兵(3)
芝村舞	夜戦(1)／班長(1)／情報(3)／事務(2)／統率(3)／隊長(2)／参謀(3)／同調(2)／天才(3)
東原ののみ	軍楽(1)／誘導(1)／話術(3)／同調(1)／幻視(1)
石津萌	夜戦(1)／整備(1)／家事(1)／密会(3)／医療(2)／同調(2)／幻視(3)
田辺真紀	強運(3)／狙撃(1)／整備(1)／誘導(1)／家事(2)／医療(1)
新井木勇美	整備(1)／誘導(1)
原素子	班長(1)／事務(1)／整備(3)／家事(1)／医療(1)
森精華	開発(1)／整備(2)
来須銀河	夜戦(1)／軍楽(3)／狙撃(2)／降下(2)／同調(1)／白兵(1)／幻視(3)
ヨーコ小杉	夜戦(1)／情報(2)／降下(2)／整備(1)／話術(3)／家事(3)／同調(1)／白兵(3)
坂上久臣	夜戦(1)
本田節子	なし
芳野春香	家事(2)
ブータ	強運(3)／同調(3)／幻視(3)

各NPCから習得できるコマンド一覧

NPC名	提案コマンド	戦闘コマンド
狩谷夏樹	持ってきて／作戦会議をしよう	―
善行忠孝	はげます／仕事について(注意)／作戦会議をしよう	―
瀬戸口隆之	遊びに行こう／一緒に歩こう／別れてくれ／デートに誘う(遊びに行こうよ)	―
茜大介	何かを賭けて決闘／持ってこい／作戦会議をしよう	―
速水厚志	一緒に訓練しない？／お昼でも一緒にどう？／みんながんばろう／今後について(相談)	―
滝川陽平	殴る／お金を貸して／交換しない？／遊びに行こう	足で拾う
岩田裕	プレゼント／あやまる／なんでもない	全力射撃／後方切り
若宮康光	一緒に訓練しない？／訓練(指図)／作戦会議をしよう	バックステップ／振り上げる
中村光弘	あの人をはげまして／交換しない？／みんなでお昼	―
遠坂圭吾	プレゼント／作戦会議をしよう	―
加藤祭	昼飯でも一緒にどう？／お金を返せ／交換しない？／みんなでお昼	―
田代香織	何かを賭けて決闘／なんでもない	すり足／パンチ
壬生屋未央	私生活について(注意)／男女関係について(注意)／みんながんばろう	切る（右）／切る（左）
芝村舞	仕事(指図)／訓練(指図)／作戦会議をしよう	狙いをつける／回避
東原ののみ	はげます／あの人と仲良くして／プレゼント／みんながんばろう	―
石津萌	なんでもない	返し刃／しゃがみ
田辺真紀	お金を返す／あやまる／あの人を協力して	―
新井木勇美	遊びに行こう／男女について(相談)／交換しない？／悪い噂を流す／デートに誘う(遊びに行こうよ)	―
原素子	一緒に歩こう／一緒に仕事しない？／仕事(指図)／作戦会議をしよう	装甲除装
森精華	一緒に仕事しない？／仕事について(相談)／あの人を協力して	―
来須銀河	作戦会議をしよう	ダッシュ／移動射撃／上半身ひねり
ヨーコ小杉	はげます／あの人をはげまして／あの人を協力して	見切り／武器受け
坂上久臣	仕事について(注意)／作戦会議をしよう	―
本田節子	遊びに行こう／デートに誘う(遊びに行こうよ)	全力射撃
芳野春香	はげます／みんながんばろう	―
ブータ	昼飯でも一緒にどう？／あの人を協力して	―

ガンパレでガンバレ No.5

【ヒーローに階級は無用？】エースパイロットを目指し、ひたすら幻獣と戦い続ける速水。累計撃墜数が150体を超え、アルガナ勲章を獲得。タメロをきいていた、自称・速水の大親友滝川も、どことなく速水を尊敬している様子。そのとき、ふと滝川の撃墜数を見てみると……。なんと、たったの4体。さらに、階級を見たところ……、上級万翼長!?　エースの速水が百翼長なのにっ？　その後、速攻で昇進を陳情しに小隊隊長室に行きました。

Point 2 提案の内容と効果をチェック

全部で40パターンにも及ぶ提案コマンド。いくつかは似たような効果を得られるものもあるが、そのほとんどが使い勝手が異なっている。ということで、さまざまなシチュエーションに対して、ベストの提案を行えるよう、提案コマンドの種類とその効果をチェックしておこう。いいかげんな提案を行ってばかりいると、発言力をムダに消費するだけでなく、争奪戦や喧嘩といったトラブルの元にもなりかねないぞ。また、「作戦会議をしよう」の提案が通った際に発生するイベント、「作戦会議」で提案できる討議内容もリストアップしておいたので、あわせて参考にしてもらいたい。

提案コマンドリスト

	提案コマンド	消費発言力	効果
みんな聞いて	遊びに行こう	150	その場にいるNPCと日曜日に遊びに行く
	みんながんばろう	150	その場にいるNPCをはげます
	あの人を協力して	150	その場にいるNPCに対象NPCの協力をしてもらう
	作戦会議をしよう	150	作戦会議を開く。委員長か副委員長がいる場所でのみ有効
	みんなでお昼	150	その場にいるNPCとお昼を食べる
	なんでもない	0	その場にいるNPCがズッこける
誘う	デートに行こうよ(遊びに行こうよ)	100	NPCと日曜日にデート(相手NPCが同性の場合遊び)に行く
	一緒に歩こう	50	しばらくの間、NPCと一緒に歩く
	お昼でもどう?	30	NPCと2人でお昼を食べる
	一緒に訓練しない?	30	NPCと一緒に訓練する。10%の確率で相手NPCの技能を習得できる
	一緒に仕事しない?	40	NPCと一緒に仕事をする。5%の確率で相手NPCの技能も習得できる
元気づける	はげます	125	NPCをはげます。失意、泣き、不安状態を直す
	あの人をはげまして	50	相手NPCに誰かをはげましてもらう
注意する	私生活について	60	NPCの私生活について注意する
	男女関係について	60	NPCの男女関係について注意する
	仕事について	60	NPCの仕事について注意する
喧嘩を仕掛ける	殴る	500	NPCを殴る
	何かを賭けて決闘	500	アイテムを賭けてNPCと決闘する。勝つとそのアイテムが手に入る
たずねる	何しているの?	20	NPCに何をしているのか聞く
	調子	20	NPCの調子を聞く
	好きな人	20	NPCの好きな人がわかる
	このみ	20	NPCの好きなアイテムがわかる
	仕事	20	NPCの仕事の調子を聞く
	あの人は何処?	2	対象のNPCがどこにいるか聞く
相談する	今後について	70	NPCに今後について相談する
	仕事について	70	NPCに仕事について相談する
恋人関係解消	男女について	70	NPCに男女関係について相談する
	別れてくれ	400	NPCとの恋人関係を解消する。別れてくれないこともある
お金の貸し借り	お金を借りる	20	NPCからお金を借りる
	お金を返せ!	20	お金を貸したNPCからお金を返してもらう
	お金を返す	10	NPCから借りたお金を返す
指図する	仕事	20	NPCに仕事の指図をする
	訓練	20	NPCに訓練の指図をする
	持ってこい	20	NPCにアイテムを持ってこさせる
たのむ	あの人と仲良くして	20	相手NPCに誰かと仲良くしてもらう
	持ってきて	20	NPCにアイテムを持ってきてもらう
アイテム	プレゼント	50	NPCにアイテムをプレゼントする
	交換しない?	50	自分の所持アイテムとNPCの所持アイテムを交換する
その他特殊提案	あやまる	150	NPCにあやまる。怒り、やきもちが直る
	悪い噂を流す	50	悪い噂を流して対象NPCの評価を下げる
なんでもない		0	NPCの友情、愛情評価が下がる

作戦会議での討議内容リスト

	討議内容	効果
整備・装備	一番機改装	1番機の仕様を変更する
	二番機改装	2番機の仕様を変更する
	三番機改装	3番機の仕様を変更する
	物資調達について	食料および弾薬の調達活動を行なう。達成すると発言力+70。本田先生からの友情評価+8
	配置換えについて	指定したNPCの役職を変更する
部隊の運営	模擬格闘戦	模擬格闘戦を行う。勝者の発言力+100。全員の士気+15
	模範演舞の練習	模範演舞の練習を行う。全員の士気+30。発言力+160
	訓練の強化週間	議決後の1週間、訓練効果が50%アップ。出席者への友情評価−10。終了時に全員の士気+15
	遅刻撲滅週間	議決後の1週間、遅刻にペナルティーが付き、遅刻すると極楽トンボ章を受章。終了時に全員の士気+15
	士気の向上週間	議決後の1週間、士気が下がらない。終了時に全員の士気−30
	とくにない	討議の取りやめ。全員ズッこける
その他	○○への罰	指定したNPCに罰(10日間の自宅謹慎&発言力−300)を与える
	キャンプ	本田先生を除く全員でキャンプにいく。全員の気力/体力全回復。友情評価+8
	クラス交流会	クラス交流会を開く。選んだNPCとの友情·愛情評価が+10
	校舎の修理	みんなでプレハブ校舎の修理を行なう。衛生官の仕事+400
	募金活動	みんなで募金活動をする。発言力+300
	炊き出し	炊き出しをする(食糧難の時のみ)。食糧難を解消するが、ジャガイモ60kg/日消費
	王様ゲーム	王様ゲームを行う(2周目の4月1日以降で人類優勢時のみ)

▲すべての提案コマンドの効果を理解すれば、人間関係を自在にコントロールするのも不可能ではない。

▲一見、何の役にも立たなそうな提案コマンドでも、場合によっては有効に働くことだってある。

▲提案は、こちらからNPCへ行うだけでなく、NPCからこちらへ、またはNPC同士で行われることも。

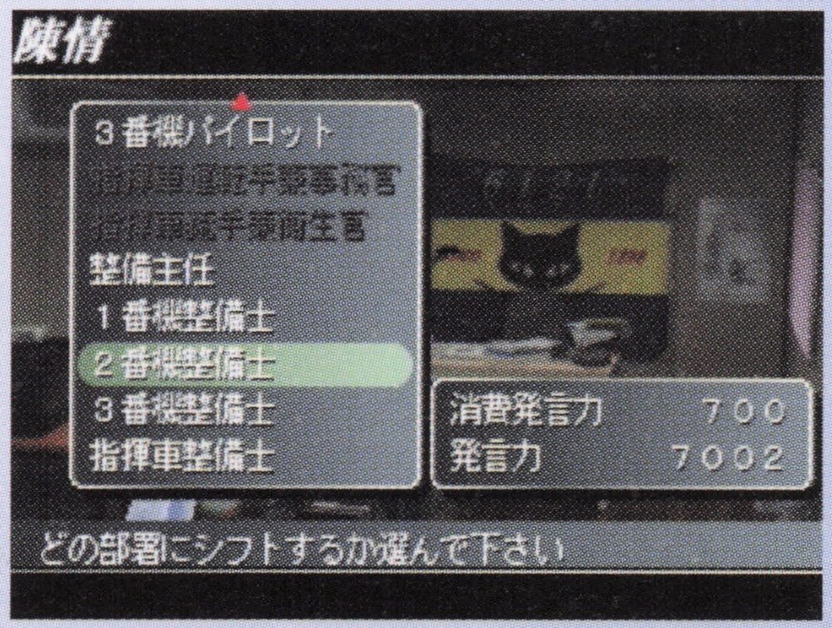
▲作戦会議を開きたいときは、委員長か副委員長が同じ場にいるときに「作戦会議をしよう」を提案するのだ。

ガンパレでガンバレ No. 6

【委員長の目の前で】突然、司令になりたくなったので、陳情をしに小隊隊長室へ。丁度、善行司令が仕事をしていたが、かまわず陳情。ちょっとドキドキしたが、平然と仕事を続ける善行。さすがは初代委員長、この程度では動じないらしい。やはり司令は彼しかいないとみて、翌日、配置を戻すことに。だが、善行が司令に戻った直後、陰謀により萌が司令へと……。もしや、司令の適性は「動じない」ことではなく、「どうでもいい」なの?

Point 3 NPCがよくいる場所について

NPCには、ある程度の傾向はあるものの、あらかじめ決められた行動パターンというものは存在しない。だが、仕事時間内であれば、仕事場から各NPCの居場所を想定することができる。居場所を知りたいNPCが、ちゃんと仕事をしているならば、当然、仕事時間内は配属されている部署の仕事場で作業をしているはず。そのことを念頭においておけば、会いたくないNPCがいる場所を避けて通ったり、逆に、会いたいNPCの部署の仕事場に行ってみたりといったことができるのだ。ただし、例外的に、指揮車整備士に配属されたNPCだけは、仕事場所である裏庭にはおらず、校庭などにいる場合が多いので注意しよう。



▲無職のNPCだと、居場所を想定するのはほぼ不可能。陳情で適当な部署に配属させてしまおう。

各キャラクターの初期部署と仕事場所リスト

	部署	キャラクター 1周目	キャラクター 2周目	仕事場所
ラインオフィサー	司令	善行忠孝		小隊隊長室
	オペレーター	瀬戸口隆之		裏庭
		東原ののみ		
	スカウト	若宮康光		正面グラウンド
		来須銀河		
	1番機パイロット	壬生屋未央		ハンガー二階②
	2番機パイロット	滝川陽平	－	
	3番機パイロット	速水厚志		
		芝村舞		
	指揮車運転手兼事務官	加藤祭		小隊隊長室
	指揮車銃手兼衛生官	石津萌		整備員詰所
テクノオフィサー	整備主任	原素子		ハンガー一階
	1番機整備士	岩田裕		ハンガー一階
		遠坂圭吾		
		田代香織		
	2番機整備士	茜大介	－	ハンガー二階①
		田辺真紀		
		新井木勇美		
	3番機整備士	狩谷夏樹		
		森精華		
		ヨーコ小杉		
	指揮車整備士	中村光弘		裏庭
	教師	坂上久臣		小隊職員室
		本田節子		
		芳野春香		
	無職	ブータ		－
		－	滝川陽平	
		－	茜大介	

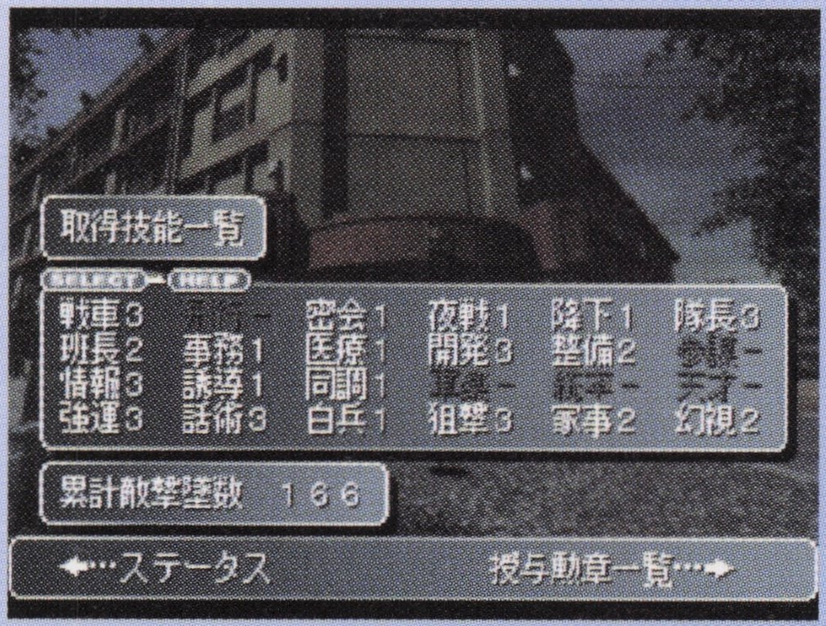
Point 4 序盤は体力と気力を鍛える

学園モードでは、出撃命令が下らなければ、翌朝の6:00まで活動できる。なので、ステータスのアップを心がけるのであれば、仕事や訓練を時間いっぱいまで行うのが基本。しかし、仕事や訓練を行うと、体力と気力を消費してしまう。ゲーム開始時のパラメータのままでは、翌朝の6:00まで体力と気力が持たないので、序盤は体力と気力を優先的にアップさせよう。また、体力と気力のパラメータが十分でないうちは、サンドイッチ（お弁当）を放課後までキープしておく、売店で回復アイテムを買っておくなどしておこう。

◀まる1日、仕事&訓練をするのであれば、体力と気力は1000以上にしておきたい。

Point 5 仕事に合わせて技能訓練

訓練により習得できる技能は全部で18種類になるわけだが、効率の良いプレイを目指すのであれば、習得する技能を絞り込むべきだ。要は、プレイヤーキャラの部署やプレイスタイルによって、必要となる技能だけを習得していけばいいのであり、不要な技能の習得は時間のムダである。パイロットやスカウトであれば、「狙撃」「白兵」「夜戦」技能は欠かせないし、全NPCと仲良くなるといったプレイスタイルであれば、「話術」「同調」「情報」あたりを習得しておくべきだろう。

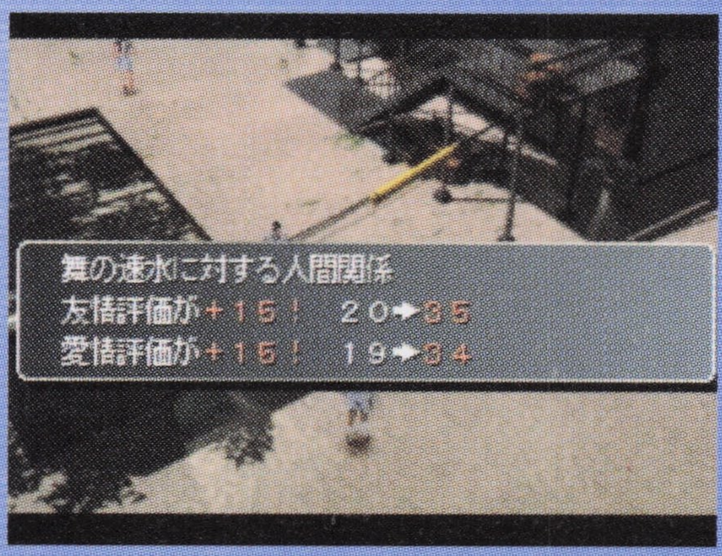


▲必要な技能はレベル3まで習得。それ以外の技能は、余裕ができてから習得すればいい。

▲「幻視」はレベル1で十分。この技能を習得すると、特別なイベントが発生するようになるぞ。

Point 6 NPCから提案コマンドを習得しよう

提案システムが使えるようになった時点で、いくつかの提案コマンドを使えるようになる。しかし、学園モードを存分に楽しむためには、やや物足りないところ。なので、NPCに提案を行い、仲良くなっていって、新たな提案コマンドを教えてもらおう。ただし、提案コマンドを教えてもらうには、こちらと相手NPCの友情・愛情評価が同等でなくてはならない。提案を失敗するなどして、友情・愛情評価を調整しよう。



◀欲しい提案コマンドを持っているNPCと仲良くなろう。

▲第一印象のファジー入力を偏らせすぎると、友情・愛情評価の調整が難しくなるので注意。

▶提案コマンドだけでなく、戦闘コマンドも習得できるぞ。

コマンドを効率良く習得するコツ

こちら側とNPC側の友情・愛情評価にズレが生じた場合、再調整をかけるのは非常にめんどうである。なので、互いの友情・愛情評価が揃い、コマンドを教えてもらえる状態になったら、「あの人は何処？」を繰り返し提案しよう。「あの人は何処？」は、提案しても友情・愛情評価に増減が生じないので、一気にコマンドを習得することができるぞ。

▶いわゆる「両想い」状態をキープしたまま、連続で提案することができる。

◀「あの人は何処？」は、比較的成功率が高い提案なところもポイントなのだ。

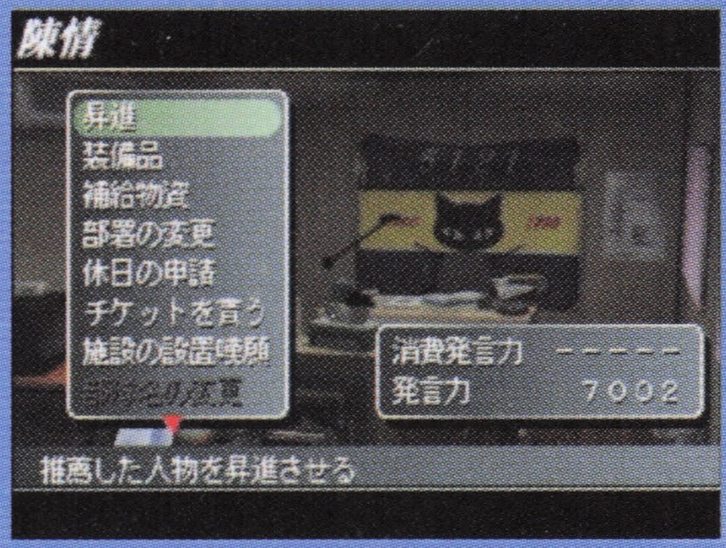
ガンバレでガンバレ No. 7
【あんた、だまされてるよ】懐が寂しくなってきたので、例によって遠坂に会いに行くことに。デジタルカメラで適当に撮った写真と、遠坂の金の延べ棒を交換プリーズ！　気前良く提案を受けてもらい、金の延べ棒ゲットに成功。その直後に表示された、2人の人間関係は……「速水…無関心」「遠坂…大親友」。遠坂、それ絶対違うって。速水にだまされてるよ！

Point 7 提案の成功率を上げよう！

提案を行った際の成功率。これを上げるには、まず「話術」技能を習得しよう。また、魅力のパラメータを上げておくのも効果的だぞ。大体、話術をレベル2、魅力をBぐらいまで上げておけば、提案がかなり通りやすくなる。また、提案するNPC側の友情・愛情評価が高ければ、話術と魅力が低くてもOKだ。また、若干ではあるが、階級と発言力の高さも成功率を上げるポイントだ。とくに指図系の提案コマンドの場合は、こちらの階級が提案するNPCよりも高くないと通りにくいということも覚えておこう。ただ、これらのポイントをすべて押さえていても、提案の成功率が上がらない（もしくは0%）場合もある。その主たる原因として考えられるのが、時間帯による制限だ。たとえば、仕事時間に遊びの提案をすると、あっさり断られてしまったりもするので注意しよう。

◀話術技能は、序盤のうちにレベルアップさせておこう。

◀仲良くなっていれば、かなりムチャな提案でも成功するぞ。



▶指図系を多用するなら、こまめに昇進の陳情をしていこう。

▶午後の授業が残っているので、当然、仕事の誘いは通らず。

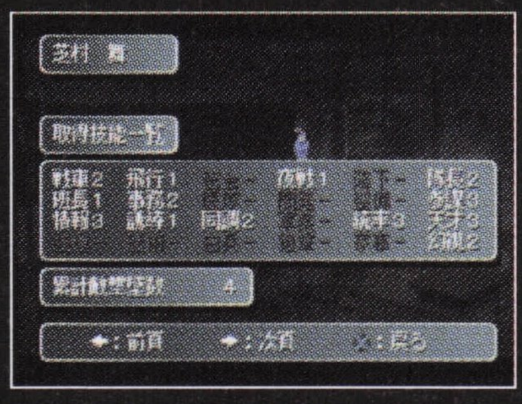
Point 8 NPCと一緒に仕事&訓練

「一緒に仕事しない？」「一緒に訓練しない？」を習得したら、仕事と訓練はできるだけこの提案を行って、NPCと一緒に作業をしよう。安定したパラメータアップが望めるだけでなく、一緒に作業をしたNPCが習得している技能を教えてもらえる（その確率は、仕事なら5%、訓練なら10%）こともあるのだ。

◀パラメータアップ&技能獲得で、まさに一石二鳥だ。

NPCからしか習得できない技能について

「密会」「降下」「統率」「天才」「強運」「家事」の6つの技能は、訓練で習得することができない。なので、これらの技能を習得したいのであれば、所持しているNPCと一緒に作業を行うしかない。その際、習得できる技能は、相手NPCが習得している技能のうち、こちらが習得済みの技能よりもレベルが高い（もしくは未習得）もののどちらかとなる。とにかく覚えるまで何度も繰り返そう。



▲習得したい技能のレベルが3に達しているNPCを積極的に誘うのだ！

NPCからしか習得できない技能リスト

技能	保有NPC（技能レベル）
密会	岩田(3)／石津(3)
降下	来須(2)／ヨーコ(2)
統率	善行(2)／茜(1)／舞(3)
天才	茜(1)／舞(3)
強運	速水(3)／田辺(3)
家事	善行(1)／速水(1)／中村(2)／遠坂(1)加藤(2)／壬生屋(2)／石津(1)／田辺(2)原(1)／ヨーコ(3)／芳野(2)

Point 9 キャラクターの状態と場の雰囲気について

その場にいるキャラたちの精神状態によって変化する場の雰囲気。これにより、行動にどのような制限がかかるのかをチェックしておこう。ちなみに、雰囲気システムを覚えていなくても、場の雰囲気自体は存在しているので、雰囲気にそぐわない提案は成功率が低くなる（提案内容によっては、必ず断られる）。

◀「気まずい雰囲気」は、できるだけ起こさないようにしたい。

キャラクターの状態リスト

状態	変化する条件
ガンパレード	1回の戦闘でプレイヤーキャラが30体以上撃墜し、味方機が1機も破壊されていない場合に変化。翌日の全能力値と、仕事&訓練の作業効率が1.5倍になる
やきもち	「争奪戦」を起こすか、デートをすっぽかされると変化
失意	感情値が「悲しみ+100、無表情+90」以上になると変化
泣く	感情値が「悲しみ+80、表情豊か+30」以上になると変化
不機嫌	感情値が「怒り+90、大声／表情豊か+40」以上になると変化
不安	感情値が「怒り+10、無表情／小声+85」以上になると変化
幸福	感情値が「喜び／はじらい+85、大声／表情豊か+30」以上になると変化
喧嘩	喧嘩をすると変化
怒り	感情値が「大声+10、愛情+25」以上になると変化
通常	ほかの状態以外のとき

場の雰囲気リスト

場の雰囲気	場の状況	行動制限	感情値への影響
ガンパレード	全員がガンパレード状態	「デートに行こうよ（遊びに行こうよ）」「注意する」「喧嘩を仕掛ける」コマンド使用不可	表情豊か／大声+35、怒り／喜び+25
気まずい雰囲気	やきもち、泣く、不機嫌、喧嘩、怒り状態の人物がいる	仕事の禁止。「デートに行こうよ(遊びに行こうよ)」「あの人をはげまして」「相談する」「たのむ」コマンド使用不可	小声／無表情+35、怒り／悲しみ+20
暗い雰囲気	失意、不安状態の人物がいる	仕事の禁止。「デートに行こうよ(遊びに行こうよ)」コマンド使用不可	小声／無表情+35、怒り／悲しみ+35
ピリピリした雰囲気	全員の士気が250以上	「デートに行こうよ（遊びに行こうよ）」「元気づける」「あやまる」「別れてくれ」「一緒に歩こう」「たのむ」コマンド使用不可	小声／無表情+35
明るい雰囲気	幸福状態の人物がいる	「喧嘩を仕掛ける」「あの人をはげまして」「相談する」「別れてくれ」「あやまる」「指図する」コマンド使用不可	大声／表情豊か+35、喜び+20
真面目な雰囲気	先生、委員長、副委員長がいる	「デートに行こうよ(遊びに行こうよ)」「相談する」コマンド使用不可	小声／無表情+10
Hな雰囲気	親密な関係にある人物同士が、ガンパレード、やきもち、失意、泣く、不機嫌、怒り以外の状態でふたりきりになる	仕事、訓練の禁止。「喧嘩を仕掛ける」「別れてくれ」コマンド使用不可	大声／表情豊か+25、恥じらい+25
だらーっとした雰囲気	全員の気力、体力が最大値の65%以下	仕事、訓練の禁止。「デートに行こうよ(遊びに行こうよ)」「あの人をはげまして」「喧嘩を仕掛ける」「あやまる」「別れてくれ」コマンド使用不可	なし
普通の雰囲気	ほかの雰囲気に当てはまらないとき	なし	なし

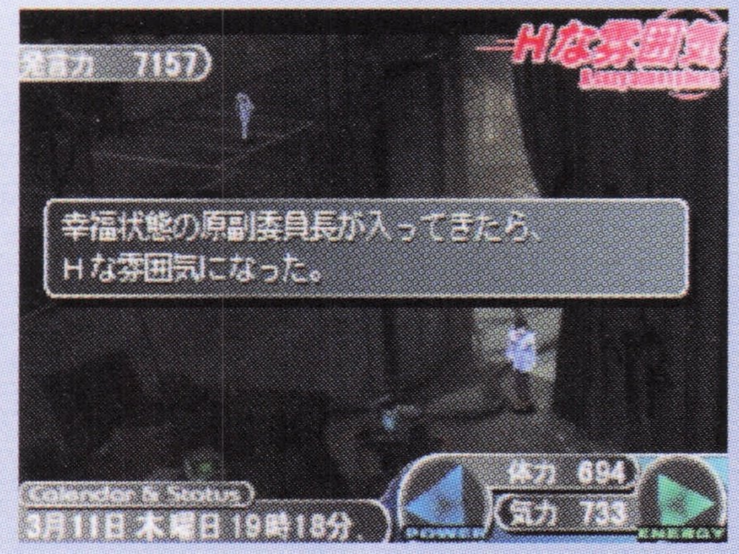
ガンパレでガンバレ No. 8

【滝川式増加装甲】「距離をとって射撃」が信条の滝川君。ゲーム中盤ともなれば、スキュラのレーザーもめったに当たらないほどの回避力を身につけてくれるので、自機の状態が悪いときは盾代りに持ってこい。前衛で必死に幻獣の攻撃を回避しまくる滝川機をよそに、後方からジャイアントバズーカで大物をイタダキ！　速水の大親友と言うだけあって、非常に便利……もといイイ奴だなぁ。

Point 10 「友情評価」と「愛情評価」

人間関係を円滑にするためには、こまめな調整が必要となる「友情評価」と「愛情評価」。このうち、友情評価の方はいくら上げてもデメリットはほとんどないが、異性NPCの愛情評価を上げる場合は、「争奪戦」というトラブルが発生する可能性を念頭に置いておかなくてはならない。これを避けるには、仲良くなる異性NPCを1人だけにしておく、第一印象でこちらの愛情評価を下げておくといった手が有効だ。

◀コマンドや技能は、できるだけ同性NPCから習得しよう。

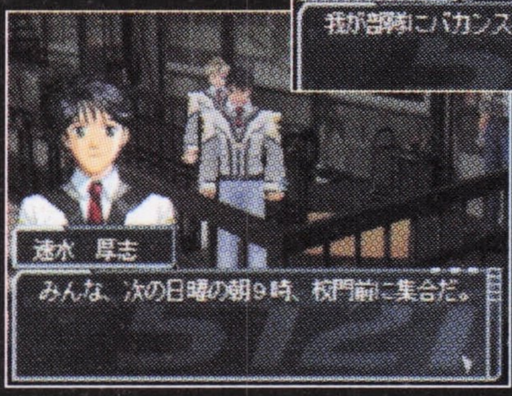


◀「Hな雰囲気」になると、仕事ができなくなってしまうぞ。

友情評価のみを上げるには？

各種提案を多用すれば、どうしても愛情評価は上がってしまう。なので、提案を行うのを最小限にとどめよう。その上で、「キャンプ」を実行したり、「みんなで遊びに行こう」を提案したりし、友情評価だけを上げるイベントをこなして行こう。あとは、発言力が＋の状態をキープしておけば、ランダムで発生する「良いうわさ」イベントで自然と上がっていくぞ。

▶作戦会議を開き「キャンプ」を実行すれば、全NPCの友情評価がアップ



◀友情評価を上げたいNPCがいる場で、「みんなで遊びにこう」を提案。

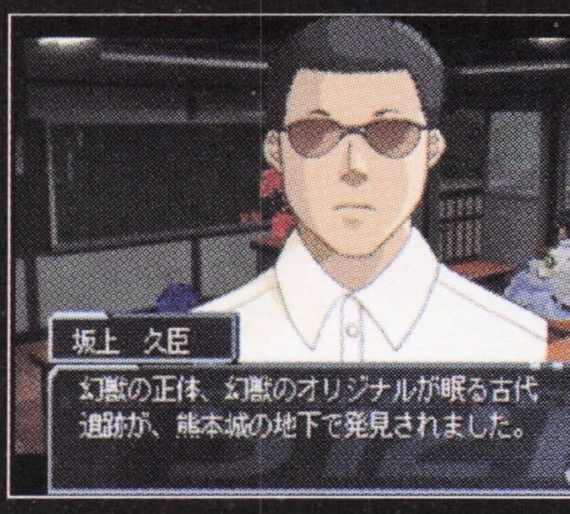
Point 11 授業の出欠は場合に応じて

授業は、パラメータを全体的に、かつ安定した数値で上げることができるため、特定のパラメータだけアップさせたいというのでなければ出ておこう。また、確率は低いが技能を習得できることもあるぞ。ただし、前日の戦闘で担当部署の機体が故障した場合などは、授業を休んで修理作業を行ったほうがいい。とくに、激戦区に転戦している場合は、放課後になる前に出撃命令が下る可能性もあるので、午前中のうちに修理しておきたい。その際は、校門前などでNPCに捕まり、教室へ連れて行かれないように気をつけよう。

◀故障だけでなく、予備弾薬を大量に消費した場合もメンテナンスを優先しよう。

HRをサボってイベントの発生を先送りに

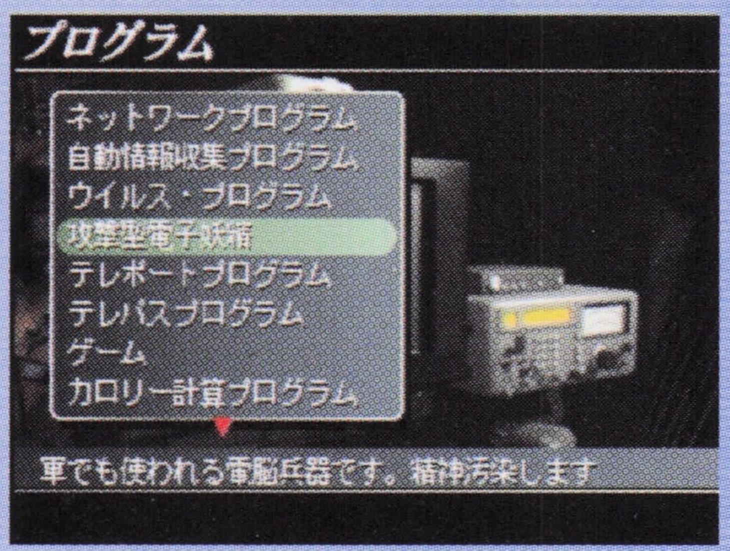
「勲章受賞」や「昇進」など、HR中に発生するイベントは、遅刻するなどしてHRに出ないようにしていれば、先送りにすることができるぞ。とくに、熊本城攻防戦決定の告知イベントなどは、ステータスが不十分だと思ったらHRを休んで先送りにしてしまおう。



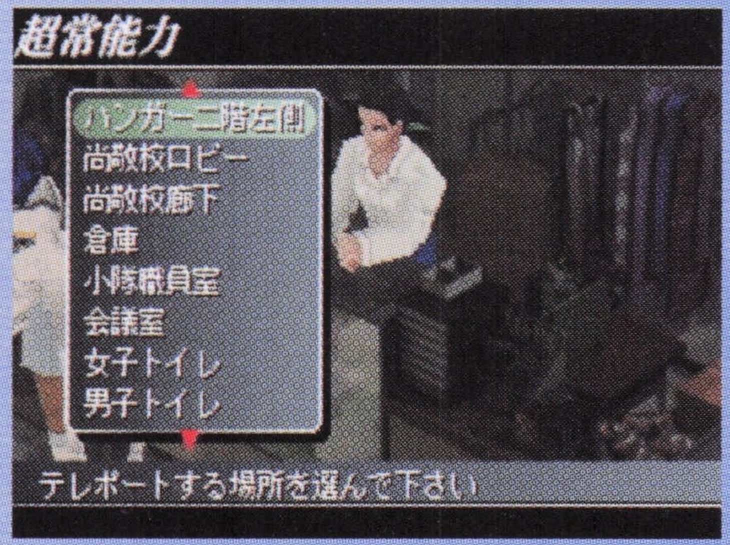
◀準備が整ったらHRに出席し、熊本城攻防戦決定の告知イベントを発生させる。

Point 12 プログラムと超常能力

必要ではないが、使えれば絶対に役に立つ。それがプログラムと超常能力だ。まず、プログラムは、発言力を稼ぎたいときに便利で、とくに「攻撃型電子妖精」は1つ作れば2000もの発言力が手に入るスグレものだ。ただし、プログラムを作成するには「情報」技能の習得が必須で、難易度の高いプログラムは知力が高くないと作ることができないぞ。次に、「同調」技能を習得することによって使えるようになる超常能力だが、これはプログラムと併用することで非常に役に立つ能力となる。とくに、任意の場所へ一瞬で移動できるテレポートは、かなり役に立つはずだ。時間に余裕ができたら、これらを使えるようにしよう。



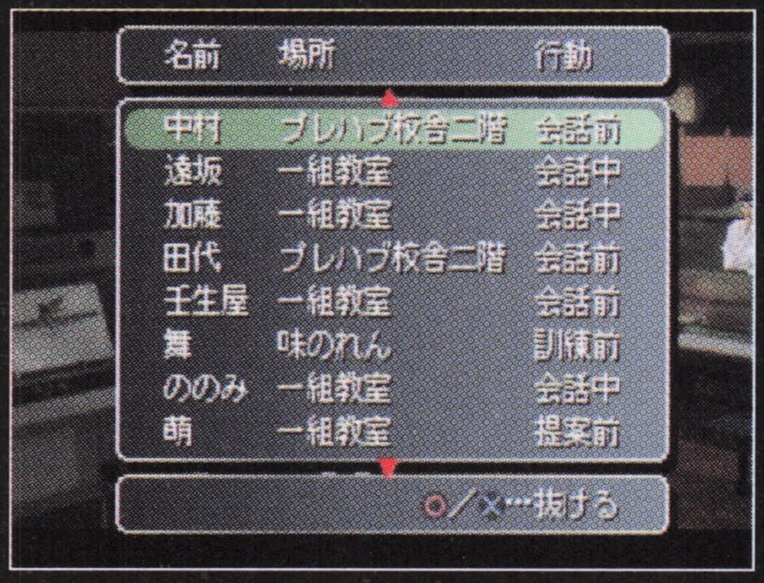
◀強力な装備を陳情したいのであれば、プログラム作成は必須。



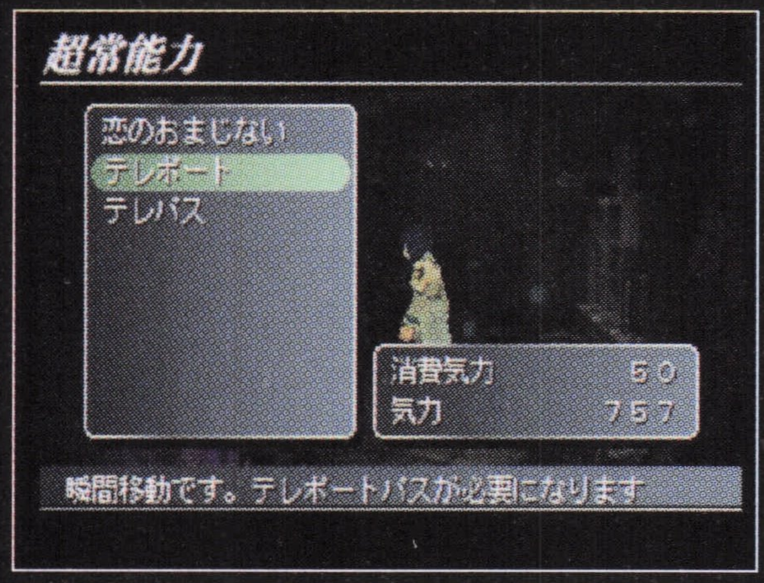
▶テレポートを使うと、移動の手間が大幅に短縮できるぞ。

テレポートの上手な使い方

テレポートは、移動時間が短縮できるだけでなく、テレパスと併用することで、人間関係をうまくいかせるためにも活用できる。テレポートで移動する前にテレパスでNPCの居場所を確認しておけば、避けたいNPCは確実に避けることができるし、会いたいNPCも一発で見つけられるぞ。また、テレポートを悪用すれば、裏マーケットでの万引きを確実に成功させることもできる。やり方は棚から商品を取ったら、精算をしないで店外へテレポートすればいい。



▲テレポートする前に、NPCたちの居場所をチェックしておこう。



▲テレポートを使えば絶対に捕まらない。これでアイテムの調達がグッとラクに！

プログラムリスト

プログラム名	使用効果	難易度
ネットワークプログラム	ネットワークセルを作成する	C
自動情報収集プログラム	自動情報収集セルを作成する。使用すると発言力＋800。要ネットワークセル	A
ウイルス・プログラム	ウイルスセルを作成する。相手の発言力を－300にする。要ネットワークセル	A
攻撃型電子妖精	電子妖精を作成する。使用すると発言力＋2000。要ネットワークセル	S
テレポートプログラム	テレポートパスを作成する。要ネットワークセル	S
テレパスプログラム	テレパスセルを作成する。要ネットワークセル	A
ゲーム	ゲームセルを作成する。使用すると時間が10分経過する	C
カロリー計算プログラム	カロリー計算セルを作成する。使用しても何も効果なし	D
表計算プログラム	表計算セルを作成する。使用しても何も効果なし	C
バーチャルペット	バーチャルペットを作成する。使用すると悲しみ－75、喜び＋75	B
気持ちよくなるプログラム	ブレイン・ハレルヤを作成する。使用すると、喜びと恥じらいがMAX	B

超常能力リスト

能力名	使用効果	能力習得方法
恋のおまじない	1日の間、魅力を2ランクアップさせる	同調技能1を取得する
呪い	選択したNPCの体力と気力を100ずつ減少させる	同調技能2を取得する
花を作る	赤い花束を作る	同調技能3を取得する
テレポート	選択した場所に瞬間移動できる	テレポートパスを所持する
テレパス	NPCの現在の居場所と行動を表示する	テレパスセルを所持する
芝村的演説	同じ場にいるNPCの士気を15上昇させる	WCOP(勲章)を獲得する

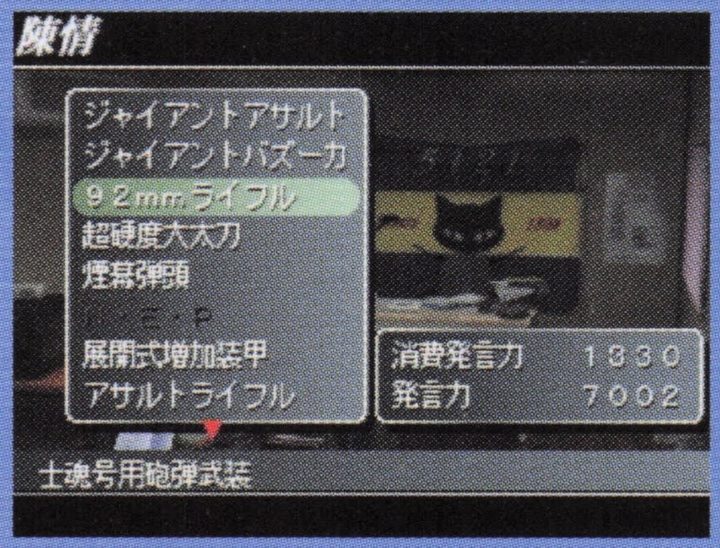
ガンパレでガンバレ No. 9

【これはイヤだ】5月に入り、休戦の日も近い。そんなある日、なんと、あの岩田が司令になるという。あのイワタマンことイワッチが？　それは、スゴクイィ、なんて思うわけがなく、小隊の一大事とみて、ダッシュで小隊隊長室へ。さっそく準竜師を呼び出したが、誰を司令をにするか考えてなかった。善行に戻すのが安全だが、それだと芸がないし……。悩んだあげく、ののみに決定！　これにて、一件落着（？）。

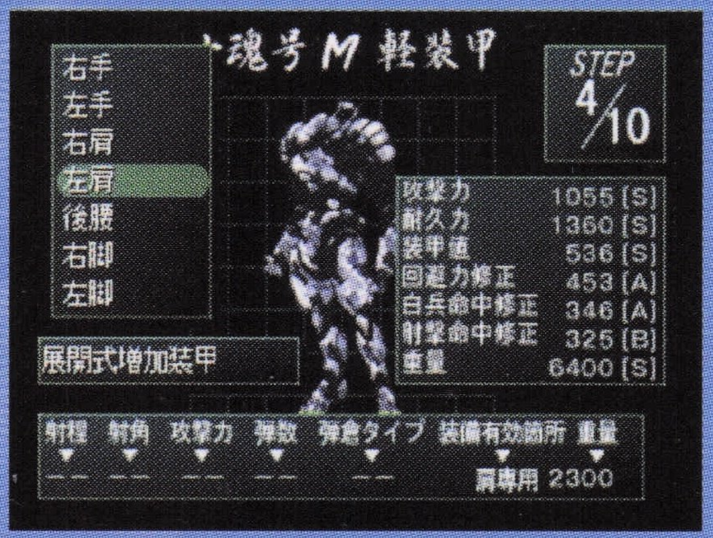
Point 13 機体のメンテナンスについて

戦闘において、消費した予備の弾薬や捨ててしまった装備などは自動的に補充されない（たとえ3番機であっても、装備に関しては、パートナーはノータッチ）。次の出撃までに、装備を整えておこう。

▲予備弾薬も含め、装備の選択はパイロットの仕事。消費したあとは、必ず補充すること。



◀装備品が不足してきたら、陳情や購入で対処しよう。



▶担当外の機体の装備を変更することも可能だ。

Point 14 小隊の問題は作戦会議で解決

小隊内で何かしらの問題が生じた場合、その内容によっては、NPC個別に提案を行って回るより、作戦会議で対応したほうが手っ取り早いこともある。とくに、「劣悪な環境」や「食糧難」は、早めに作戦会議で手を打っておいたほうがいいだろう。ちなみに、賛成票が集まるかどうかは、投票者の発案者に対する友情・愛情評価で決まってくるぞ。

◀食糧難になったら、被害が出始める前に炊き出しを実施。

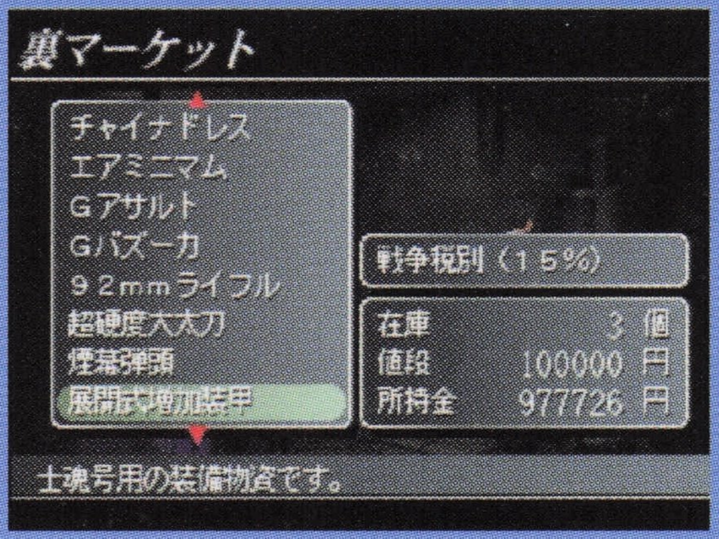
◀訓練強化週間を実施すれば、訓練の効率が50％アップ！

▶機体の仕様変更は、作戦会議でしか行えないぞ。

▶反対しそうなNPCには、プレッシャーをかけておこう。

Point 15 裏マーケットの商品をチェック！

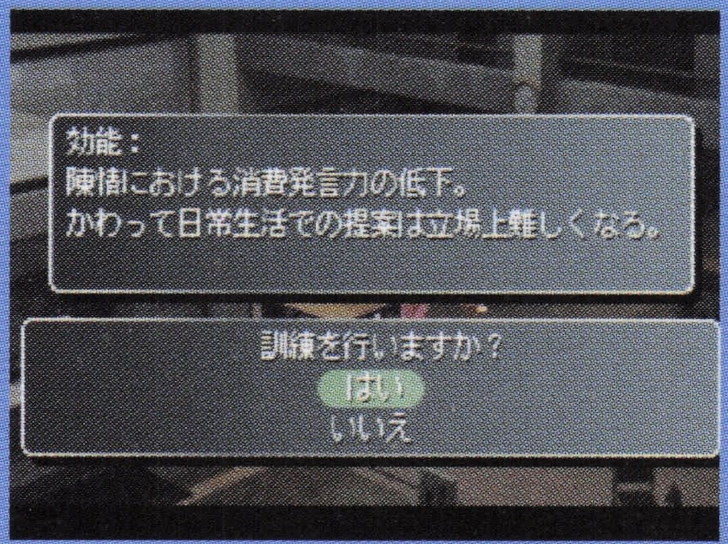
パラメータアップ系のアイテムや士魂号・スカウトの装備品など、役に立つ商品が手に入る裏マーケット。商品は、毎日ランダムで入荷されるので、いい物が入荷されていないかこまめにチェックしておこう。とくに、「熱血飲料ファイト」と「機動飲料ムーブ」は、パイロットとスカウトなら見逃せないアイテムだ。



◀陳情と異なり、即日で手に入るのも魅力だ。

Point 16 陳情をフル活用しよう

ゲームも中盤ぐらいまで進み、発言力に余裕が出てきたら、積極的に陳情を行っていこう。まず、優先的に陳情しておきたいのは装備品や補給物資。できれば、担当機体の分だけでなく、ほかの機体やスカウトの分も陳情してきたいところだ。ただし、モノによっては開発技能が要求されるので、開発技能の習得＆レベルアップをしておこう。装備品＆物資が充実したら、あとは昇進。じつのところ、階級が低くても大して困らないのだが、階級が上がったことによるデメリットというものはないので、発言力に余裕があるときは、とりあえず昇進を陳情しておくといいぞ。ちなみに、準竜師が留守だった場合は、その日は1日中留守となるので、急ぎの用件であれば、リセットでやり直すのも1つの手だ。



◀参謀技能を習得すれば、必要発言力を下げることができる。

陳情内容リスト

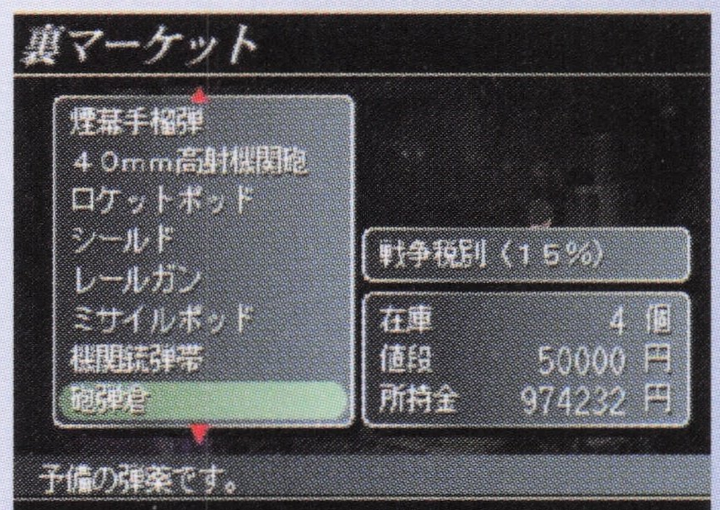
状態		必要発言力	陳情する物資・内容
昇進		200～7200	推薦した人物を昇進させる
装備品	ジャイアントアサルト	1000	士魂号用機銃武装
	ジャイアントバズーカ	670	士魂号用単発武装
	92mmライフル	1330	士魂号用砲弾武装
	超硬度大太刀	1000	士魂号用剣武装
	煙幕弾頭	330	士魂号用スモーク弾
	N・E・P	40000	士魂号用両手武装(要開発技能3)
	展開式増加装甲	330	士魂号用盾武装
	アサルトライフル	250	歩兵用機銃武装
	手榴弾	100	歩兵用手榴弾(要開発技能1以上)
	超硬度カトラス	170	歩兵用剣武装
	リテルゴルロケット	250	歩兵用ロケットパック(要開発技能2以上)
	ヘビーマシンガン	330	歩兵用機銃武装
	サブマシンガン	250	歩兵用機銃武装
	レーザーライフル	420	歩兵用両手銃(要開発技能3)
	煙幕手榴弾	170	歩兵用スモーク弾(要開発技能1)
	40mm高機関砲	330	歩兵用砲弾武装(要開発技能2以上)
	ロケットポッド	250	歩兵用砲弾武装(要開発技能1以上)
	シールド	170	歩兵用盾武装(要開発技能1以上)
	レールガン	1500	歩兵用特殊銃武装(要開発技能3／歩兵2人)
	ミサイルポッド	1500	歩兵用特殊砲弾武装(要開発技能2以上／歩兵2人)
補給物資	士魂号初期型	2200	陸戦型ケルビム初期型(要開発技能1以上)
	士魂号通常型	3300	陸戦型ケルビム通常型(要開発技能2以上)
	士魂号後期型	4700	陸戦型ケルビム後期型(要開発技能2以上)
	士魂号複座型	4500	陸戦型ケルビム複座型(要開発技能3)
	士翼号	15000	陸戦型ケルビム高機動型(要開発技能3)
	可憐 本国仕様	1200	スカウト用ウォードレス(要開発技能2以上)
	可憐 通常型	1200	スカウト用ウォードレス(要開発技能1以上)
	可憐 D型	1300	スカウト用ウォードレス(要開発技能2以上)
	互尊 狙撃仕様	530	男性一般用ウォードレス
	互尊 戦車兵型	520	男性一般用ウォードレス
	武尊	2180	スカウト用ウォードレス(要開発技能3)
	久遠 戦闘工兵型	520	女性一般用ウォードレス
	久遠 戦車兵型	530	女性一般用ウォードレス
	機関銃弾帯	180	換装用予備機銃弾薬
	多目的ミサイル倉	750	換装用予備ミサイル弾薬
	砲弾倉	600	換装用予備砲弾弾薬
	食料	500	ジャガイモ60Kg
部署の変更		700	指定した人物の部署を変更する
休日の申請		400	小隊のバカンス休暇を申請する
チケットをもらう	映画のチケット	30	文部省推薦の健全な映画招待券(ペア)
	ボウリング券	30	ボウリングの無料券
	プールチケット	30	プールの無料券
	博物館の入場券	30	熊本博物館の入場券
	フラワーチケット	30	赤い花束が届く
	サッカーのチケット	30	プロサッカーのチケット(ペア)
施設の設置嘆願		3500	プレハブ校舎横にシャワールームの設置
部隊名の変更		250	委員長の特権で部隊名を変更する
なんでもない		0	陳情をとりやめる。発言力ー100

ガンパレでガンパレ NO. 10

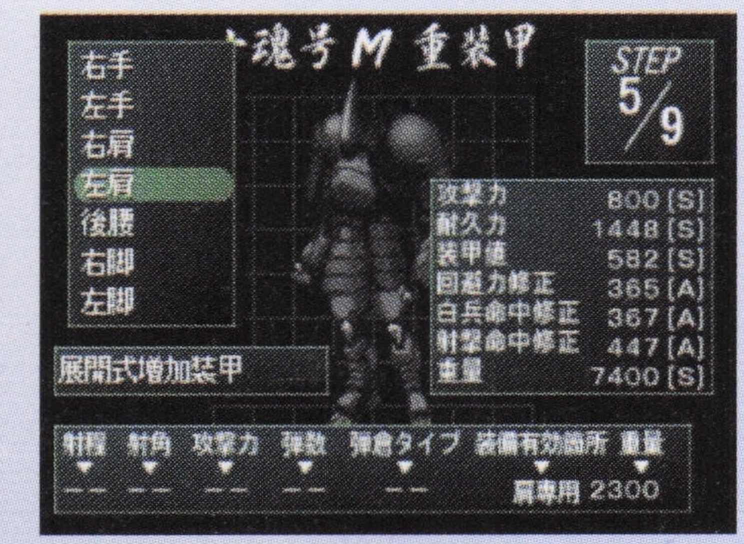
【恐怖の20連発】ゲームも後半に入り、全パラメータを上げまくっていたため、魅力も軽く1000をオーバー。さらに、NPC全員と仲良くしていたため、割り込まれるのは日常茶飯事。もはや、少々の割り込みは仕方なしと、舞に提案を行っていたところ……。次から次へと割り込まれ、気がつけば20回も連続でジャマされるハメに。発言力のムダ遣いにもほどがある！　好かれたいんだった少しは察しろ、みんなのバカヤロ——！

Point 17 NPCの戦死を防ぐ

正直、NPCはあまり戦闘がうまくない。なので、戦死しないよう、士魂号には「展開式増加装甲」を、スカウトには「レールガン」か「ミサイルポッド」を用意してあげよう。これで、耐久力が上がり、機動力が下がるので、前線に出て戦死というパターンを抑えることができるのだ。



◀装備品は、裏マーケットで仕入れると手っ取り早い。

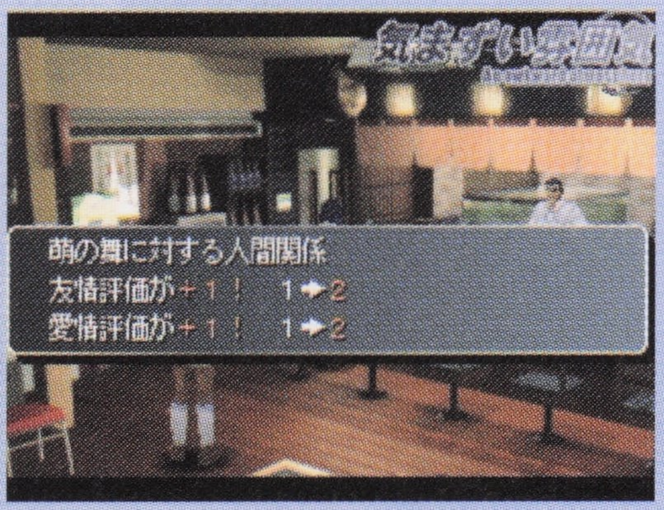


◀NPCの担当機体の装備を勝手に変えてしまおう。

◀発言力がたまったら、スカウト用に「武尊」を陳情だ。

Point 18 NPC同士の相性をチェック

各NPCには、「好きなタイプ」と「嫌いなタイプ」というものが設定されている。序盤のうちは、あまり影響はないが、ゲームが進むにつれてでき上がってくるNPC同士の人間関係に反映されていくのだ。また、提案を行った際の友情・愛情評価の増減にも影響しているぞ。


◀嫌いなタイプからの提案だと、成功しても友情・愛情評価があまり上がらない。

◀互いに嫌いなタイプのNPC同士だと、気まずい雰囲気を生む原因になることも。

キャラ別相性リスト

キャラクター名	好きなタイプ	嫌いなタイプ
狩谷夏樹	滝川／加藤／ののみ／新井木／本田	若宮／善行／遠坂／壬生屋／舞
善行忠孝	狩谷／若宮／遠坂／壬生屋／舞	中村／田代
瀬戸口隆之	茜／速水／滝川／加藤／ののみ／新井木／坂上／本田／ブータ	狩谷／若宮／善行／遠坂／壬生屋／舞
茜大介	田辺／原／森／ヨーコ／芳野	岩田／石津／来須
速水厚志	－	－
滝川陽平	加藤／ののみ／新井木／本田	狩谷／若宮／善行／遠坂／壬生屋／舞
岩田裕	石津／来須	狩谷／若宮／善行／遠坂／壬生屋／舞
若宮康光	狩谷／善行／遠坂／壬生屋／舞	中村／田代
中村光弘	田辺／原／森／ヨーコ／芳野	滝川／加藤／ののみ／新井木／本田
遠坂圭吾	滝川／加藤／ののみ／新井木／本田	中村／田代／岩田／石津／来須
加藤祭	瀬戸口／茜／速水／坂上／ブータ	中村／田代
田代香織	瀬戸口／茜／速水／坂上／ブータ	岩田／石津／来須
壬生屋未央	－	中村／田代
芝村舞	瀬戸口／茜／速水／坂上／ブータ	中村／田代
東原ののみ	嫌いなタイプ以外のキャラ全員	岩田／石津／来須
石津萌	中村／田代	滝川／加藤／ののみ／新井木／本田
田辺真紀	瀬戸口／茜／速水／坂上／ブータ	中村／田代
新井木勇美	岩田／石津／来須	狩谷／若宮／善行／遠坂／壬生屋／舞
原素子	－	狩谷／若宮／善行／遠坂／壬生屋／舞／中村／田代
森精華	田辺／原／ヨーコ／芳野	中村／田代
来須銀河	－	－
ヨーコ小杉	岩田／石津／来須	中村／田代
坂上久臣	狩谷／若宮／善行／遠坂／壬生屋／舞	中村／田代
本田節子	－	－
芳野春香	狩谷／若宮／善行／遠坂／壬生屋／舞	－
ブータ	狩谷／若宮／善行／遠坂／壬生屋／舞	中村／田代

Point 19 「交換しない？」でアイテムゲット

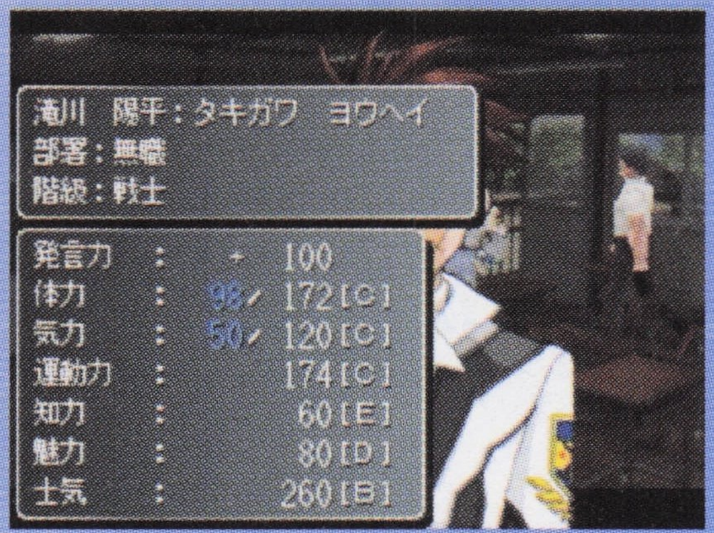
お店には売っていない、特定のNPCが持っているレアアイテム。これらを手に入れるのに役立つ提案が、「交換しない？」だ。この提案を成功させるコツは、交換時に相手NPCが好きなアイテムを差し出すこと。各NPCが好きなアイテムは、「たずねる→好みについて」を提案すれば聞き出すことができるぞ。また、相手NPCの友情・愛情評価が高ければ、好みのアイテムでなくても交換に応じてくれるので、この場合はいらないアイテムを差し出してしまうのが得策だろう。

◀好みのアイテムを差し出すと、成功率がアップ。

◀不要なアイテムを押しつけて、レアアイテムをゲット！

Point 20 配置換えに注意!!

空き部署があると、司令NPCはその穴埋めをするために配置換えを行う。これにより、新たな空き部署ができ、また配置換えが……という悪循環が発生してしまう。これを回避するには、空き部署を作らないようにすることだ。配置換えを行うときには、穴埋めもしておこう。



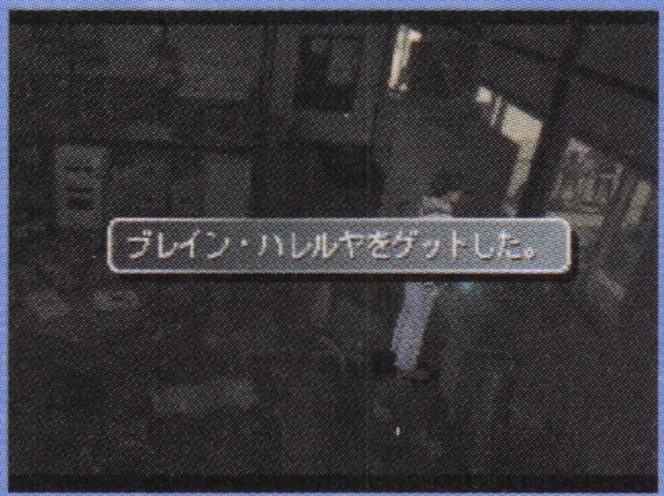
◀無職のNPCは、できるだけ早めに配属させてしまおう。

◀配置換えは、入れ替えの形で行うのが理想的。

◀不適当な配置換えは、即刻陳情して修正すること。

Point 21 お金のラクな稼ぎ方

手っ取り早くお金を稼ぐには、なんと言っても「金の延べ棒」を裏マーケットに売るのが一番。なんと、1つあたり、100万円で買い取ってくれるのだ。今町公園で手に入るものだけでなく、遠坂や舞から「交換しない？」で手に入れれば、あっという間にお金持ちになれるぞ。



◀「ブレイン・ハレルヤ」をプログラム作成して売るのも、割のいい稼ぎ方だろう。

◀序盤は、今町公園で拾える「金の延べ棒」が資金源だ。

◀テレポートで万引きしたアイテムを売るという手も……。

ガンパレでガンパレ No.11

【男（の）はつらいよ】速水でプレイしていた時のこと。みんなと仲良くしまくっていたため、野郎どもに話しかけると、みな頬を染めている。まあ、ここまではいい（？）のだが、問題は、やたらとプレゼントをしてくれること。弁当とかならともかく、みんなして靴下を、靴下を、靴下を……！　せっかくの厚意を拒むこともできず、受け取ってはみたものの……。いったいこれをどうしろと？

Point 22 デートの際の注意点

日曜日のお楽しみイベントと言えば「デート」なわけだが、その際、いくつか注意しなければならないことがある。まずは、デートの待ち合わせ場所は校門前で、時間は9:00だということ。この時間に校門前にいなければ、「デートすっぽかし」となってしまう。それと、デートコースの選択権は誘った側にあるということ。いくらチケットを持っていても、こちらからデートに誘わなければ、好きなところに行けないのだ。

▶時間が過ぎても待っていてくれるNPCもいるが……。

▶デートの主導権を握りたければ、こちらから誘うべし。

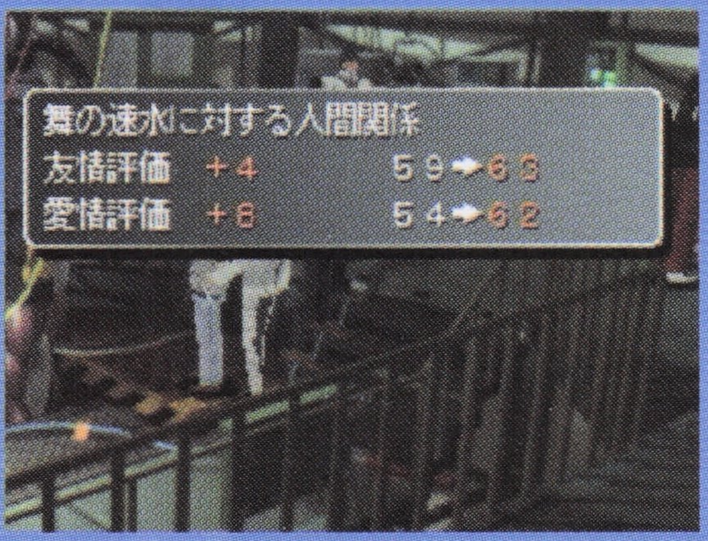
◀友情・愛情評価により、デート内容も変わってくる。

◀各種チケットがあれば、選べるデートコースが増える。

Point 23 人間関係のトラブルを解消

どんなに気をつけていても、人間関係のトラブルが発生してしまうことがある。そんなときは、ほかのNPCたちにまで悪影響が及ばないうちに提案を行って解消しよう。「争奪戦」には「あやまる」で許してもらう。「失意」や「泣き」状態のNPCがいたときは、「はげます」で通常状態に戻す。仲の悪いNPCがいたら「あの人と仲良くして」で関係回復を試みるのだ。放っておくと、仕事の能率を下げる要因へと発展していくことにもなりかねないので、早めの対処が重要だ。

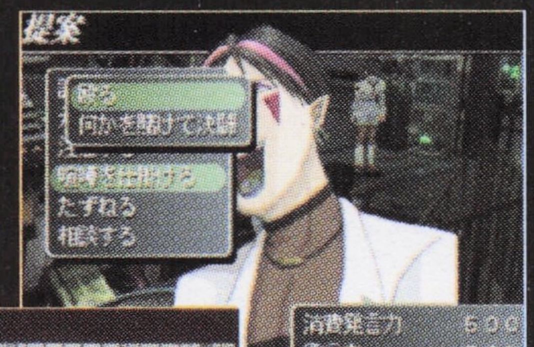
◀怒り状態のNPCに謝り、気まずい雰囲気を解消。



▶同じ部署のNPC同士は、仲良くなるようにしておく。

人間関係のトラブルを無視する

人間関係のトラブルは、解消しておくに越したことはないのだが、場合によっては無視してもかまわない。たとえば、「争奪戦」が発生した場合。プレイヤーキャラと争奪戦を起こしたNPCの部署の仕事場所が離れていて、とくに会話する必要がないのであれば、自然に怒りが収まるのを待てばいい。要は、実害が少なければ、問題視しなくてもいいということだ。

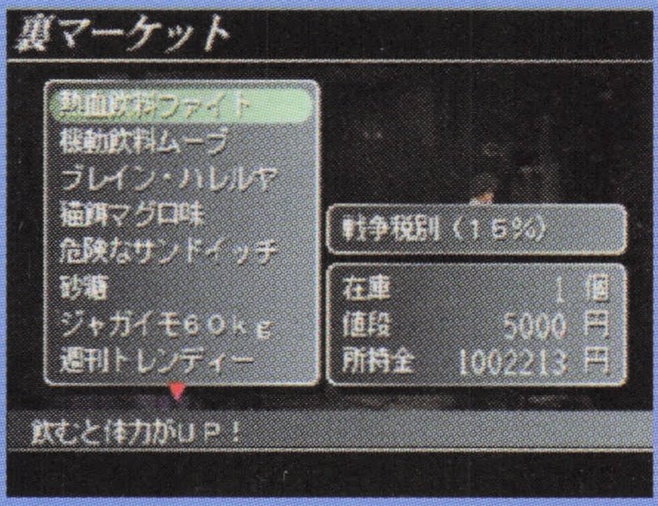


▶別クラスのNPCであれば、少々仲が悪くなっていても、あまり困らない。

◀すべてコマンドを教わったあとであれば、別に嫌われてしまってもいい?

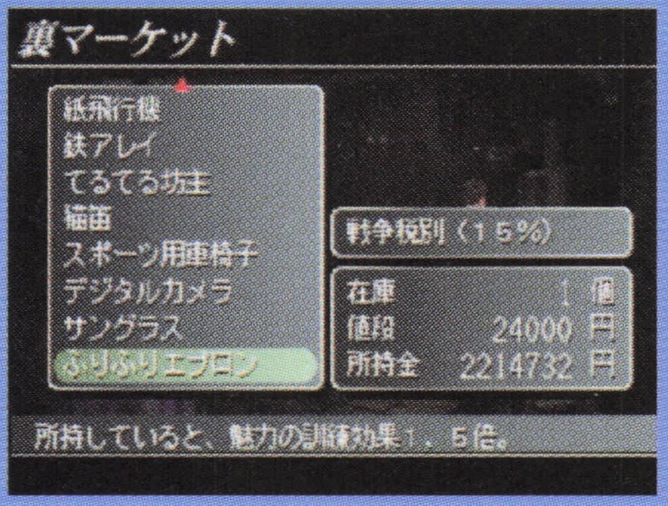
Point 24 パラメータアップ系のアイテムを活用しよう

数あるアイテムのなかで、積極的に入手していきたいのが、パラメータアップ系のアイテムだ。各パラメータは、高くなるにつれて上昇率が下がる。なので、中盤以降ともなれば、訓練を行うよりもパラメータアップ系のアイテムを活用して上昇させたほうが効率的だぞ。



▶「熱血飲料ファイト」は体力が、「機動飲料ムーブ」は運動力の最大値が50アップ。

◀全パラメータが255ずつアップする「猫の首輪」は、ぜひ手に入れておきたい。

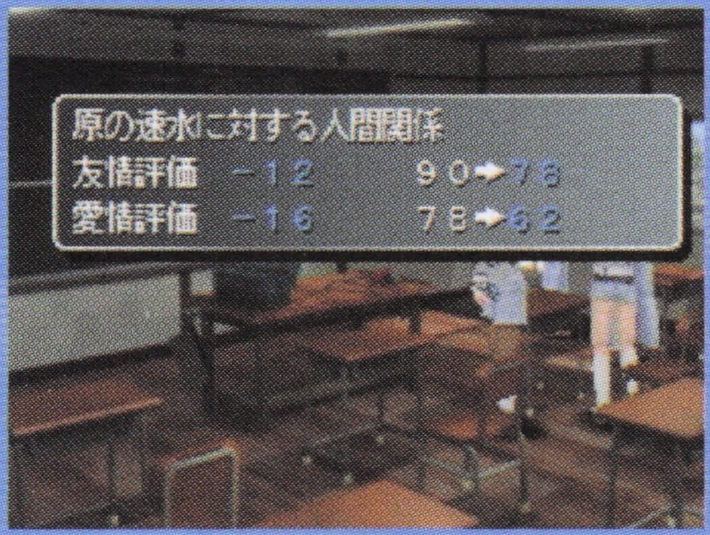


◀提案の成功率を上げるため、アイテムで一時的に魅力をアップさせるのだ。

Point 25 「両想い」になるためのコツ

NPCからコマンドを教わるには、互いの友情・愛情評価が同等である「両想い」状態にならなければいけない。そこで、友情・愛情評価を調整するのに便利な注意系の提案コマンドを教わっておこう。注意系の提案コマンドは、こちらの友情・愛情評価を下げることができる。

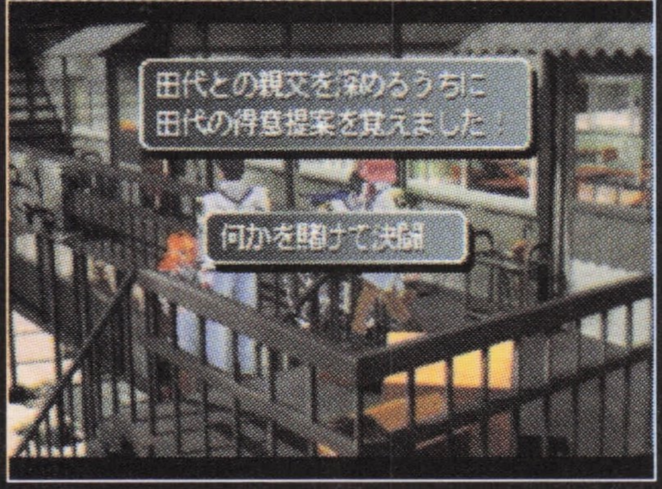
◀上げすぎた友情・愛情評価を下げるのに役立つ提案だ。



◀NPC側の友情・愛情評価は、提案を失敗させて下げる。

仲良くなりすぎてしまったときは……

「その気はなかったのに、運命の絆に……」。この状態を解消するのに、最も手軽な方法が「殴る」「何かを賭けて決闘」を提案することだ。友情・愛情評価が高ければ、まず断られないし、喧嘩の決着がついたあとは、互いの友情・愛情評価が大幅に下がっている。



◀勝てばアイテムが手に入る「何かを賭けて決闘」がお得。

Point 26 出世するタイミング

指図系の提案コマンドを多用する気がないのであれば、別に昇進はしなくても問題ない。発言力に余裕があれば昇進すればいいだろう。ただ、準竜師になりたいのであれば、「熊本城攻防戦」を起こす前に上級万翼長になっておくと楽。「熊本城攻防戦」で昇進することができる。

◀「熊本城攻防戦」で生き残った者は、準竜師の公約どおり、必ず1階級昇進することになる。

ガンパレ de ガンパレ No.12

【Hな雰囲気が……、おのれー】2人きりになったとたん、甘美なBGMとともにHな雰囲気に突入。今日は、ドキドキなセリフがお気に入りの加藤とHな雰囲気を楽しむことに。「…え…バカ…だいぶ上手」。さらに話しかけようとしたところ、瀬戸口が清々しい笑顔で乱入。愛の伝道師のくせして、Hな雰囲気をブチ壊しにするとは!! 翌々日、瀬戸口君には、スカウトとして戦死してもらいました。

エンディング＆2周目

クリアランクと2周目プレイについて

エンディングのあとに下される「クリアランク」と、ゲームクリアデータがあればプレイできる「2周目」シナリオについて説明しよう。2周目は、クリアランクで初期ステータスが変わるので、2周目のプレイスタイルに合わせて特定のクリアランクを目指すのもおもしろい。

これがランクSクリアの条件だ!!

クリアランクは、S＆A～Eの計6種類。ランクA～Eは5月10日終了時点の戦況とプレイヤーキャラのパラメータで決定するが、ランクSのみは、クリア条件を満たした時点でエンディングとなる。では、そのランクSの条件を解説していく。

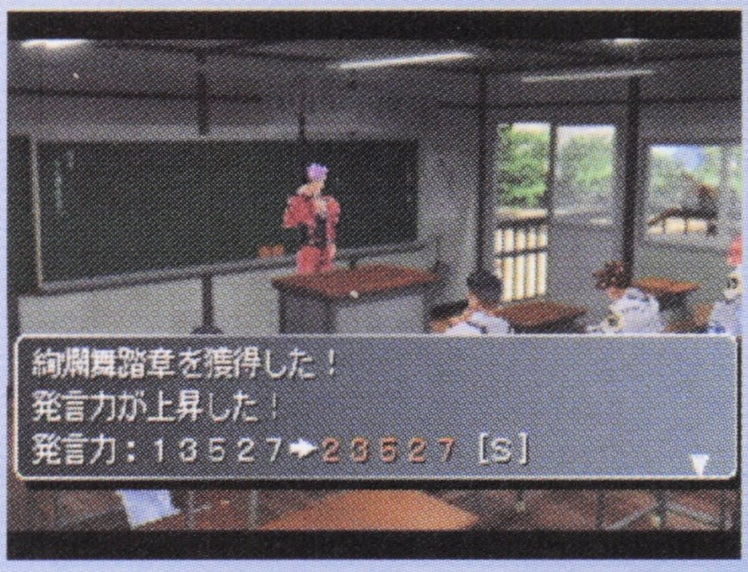
RANKS条件1 NPCが全員そろっている

第1の条件は、NPCが全員健在であること。途中で戦死者を1人でも出した場合はアウトだ。また、戦死ではなくても、イベントによって死亡していたり、小隊から離れていたりした場合も条件からはずれることになるので注意しよう。もちろん、まだ登場していないNPCがいるなんていうのは論外だろう。

◀1人でも欠けてしまったら、ランクB以下に決定。

RANKS条件2 絢爛舞踏章を得ている

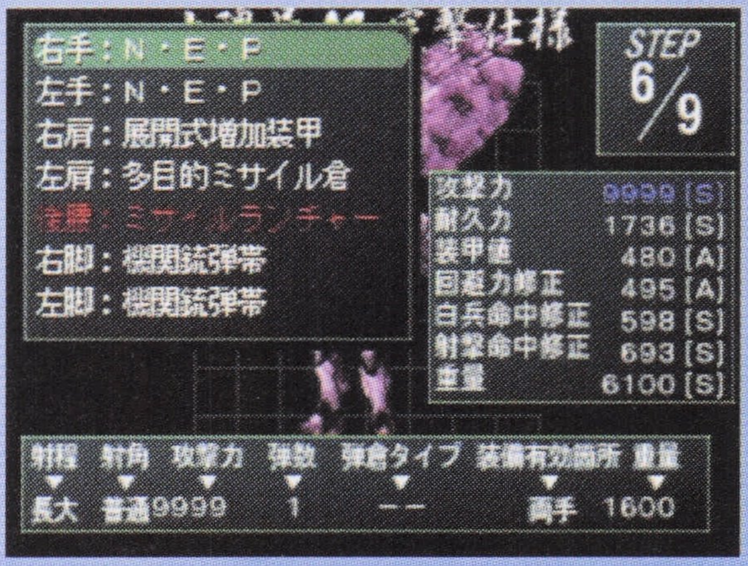
第2の条件は、「絢爛舞踏章」を獲得していることだ。絢爛舞踏章を獲得するには、幻獣の累計撃墜数が300を超えなくてはならない。また、絢爛舞踏章は「勲章授与」イベントなので、HRに出席しないと獲得できない。普段、授業には出ないという人も、累計撃墜数が300に達したらHRに出席しよう。



◀絢爛舞踏章を得るには、戦闘の腕前が要求される。

RANKS条件3 パイロットである

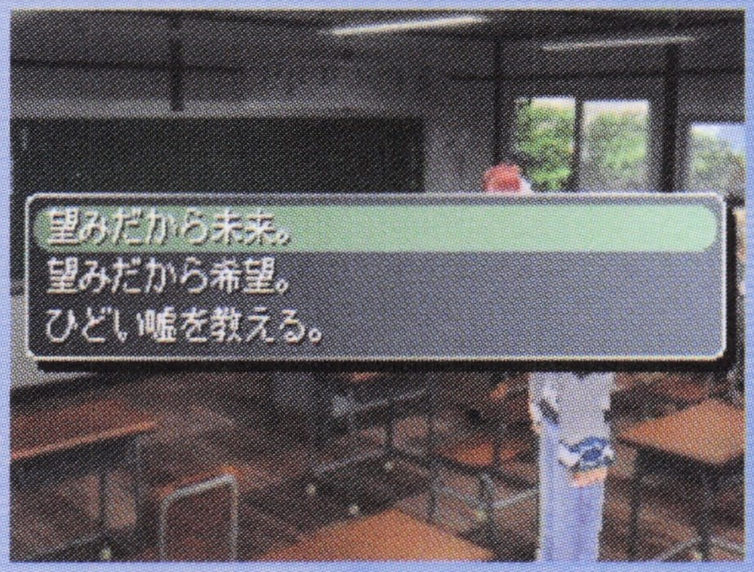
第3の条件は、士魂号のパイロットであるということ。ランクSクリアにおけるラストバトルは、パイロットでないと発生しないのだ。ただし、絢爛舞踏章を獲得するまでは、スカウトや司令で戦っていてもOK。ちなみにパイロットであれば、仕様や番機数はどれでもかまわないので、好きな機体を選ぼう。



◀ラストバトルに向けて、ベストな機体と装備を選ぶのだ。

RANKS条件4 ののみとの会話イベントを起こす

第4の条件は、絢爛舞踏章獲得後、ののみと同じ場に居合わせると発生する、ののみとの会話イベント。このイベントで、ののみの「のぞみさんのいみはなんていうんですか」の問いに対し、「望みだから未来」か「望みだから希望」と答えておこう。ちなみに、この部分以外の選択肢はどれを選んでも問題はない。

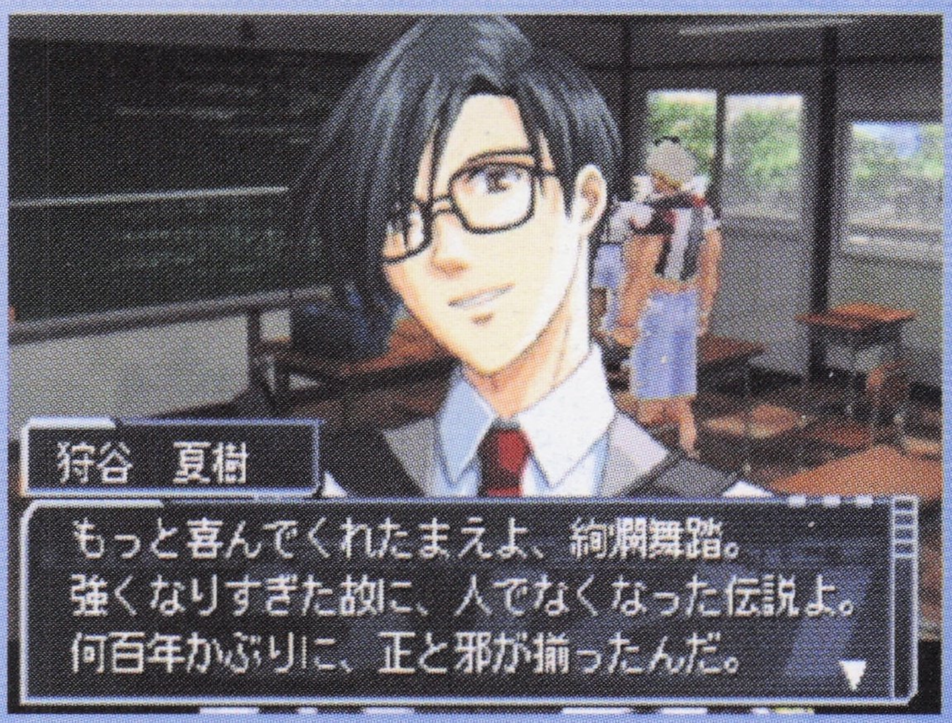


◀くれぐれも、「ひどい嘘を教える」を選ばないように。

RANKS条件5 ？？？戦を大団円で終わらせる

最後の条件は、これまでの4つの条件を満たしたうえで、狩谷に話しかけ、「？？？戦」を起こすこと。ここで、？？？を倒さずに負けると、耐久力が復活するイベントが発生するので、今度は？？？を倒す。すると、そのままエンディングになだれ込み、ランクSクリア達成となるのだ。

▲遮蔽物を無効化でき、攻撃有効範囲が広い「精霊手」があるとラクに戦える。



▲必要な条件を満たしたうえで、狩谷に話しかける。あとは、ラストバトルを乗り切るだけだ！

▲一度負けるまでに、ある程度ダメージを与えておくのが勝利のポイントだ。

クリアボーナスとランクA～Eのクリア条件

クリアデータをロードして2周目を始める際、そのデータのランクに従って2周目プレイキャラへ追加されるクリアボーナス。ここでは、クリアボーナスの内容と、残るA～Eのクリア条件を解説するぞ。各ランククリアを狙う際の目安として覚えておこう。

各ランクのクリアボーナス一覧

ランク	クリアボーナス
S	全能力＋400／発言力＋1000／金の延べ棒
A	全能力＋200／発言力＋1000／ブレイン・ハレルヤ
B	全能力＋200／発言力＋1000
C	発言力＋1000
D	発言力＋500
E	なし

◀2周目をクリアボーナスなしでプレイしたいなら、ランクEを狙おう。

ランクA 「全員生還」

5月10日を終了した時点でNPCが全員生き残っており、人類側が優勢という状況であれば、ランクAクリアとなる。ちなみに、累計撃墜数は関係ない。

ランクB 「人類勝利」

人類側が優勢という状況のまま5月10日を終了。しかし、NPCが1人でも死亡していた場合はランクBクリアとなる。イベントで死亡している場合も含む。

ランクC 「人類優勢」

5月10日が終了した時点で人類側が優勢。しかし、NPCのなかから死亡者が出ており、エンディング内でプレイヤーキャラが死亡していたらランクCクリアだ。

ランクD 「熊本陥落」

人類側が劣勢の状況で5月10日を迎え、「熊本撤退戦」を起こす。戦闘後、熊本陥落エンディングが流れ、そこでプレイヤーキャラが生き残っていればランクDクリア。

ランクE 「完全敗北」

人類側が劣勢のままで5月10日を迎え、「熊本撤退戦」に。この戦闘後に続くエンディングで、プレイヤーキャラが死んでいた場合はランクEクリアとなる。

ガンパレでガンバレ No.13

【遠坂の価値観】1周目の速水プレイ。二組の面々で、話しかけるのが一番最後となったのは遠坂。まだ、ぜんぜん仲良くなっていないが、金の延べ棒につられて、2度目の会話で〝危険な弁当〟と金の延べ棒を交換してくれと申し込む。結果は成功率4％で失敗。やはり。では、ものの試しにと、拾ってきた〝洗濯洗剤〟との交換も提案してみたところ、成功率56％で成功！ ……あの～、そんなに成功率が変わる内容スか？

1周目と2周目の違いをチェック！

1周目と2周目のプレイにおける大きな違いといえば、プレイヤーキャラが異なる（速水ではない）うえに、4人の中から選べるという点だろう。だが、それ以外にもいろいろと異なる部分があるので、ここで細かくチェックしていく。

2周目ONLY 1 クリアボーナスがつく

左ページで紹介したように、2周目プレイにはクリアセーブデータに対応したクリアボーナスがついてくる。とくに、ランクSのクリアセーブデータで始めれば、序盤でのパラメータ上げがラクになるハズだ。ちなみに、2周目プレイのクリアセーブデータを使っても、2周目と同じ内容となる。

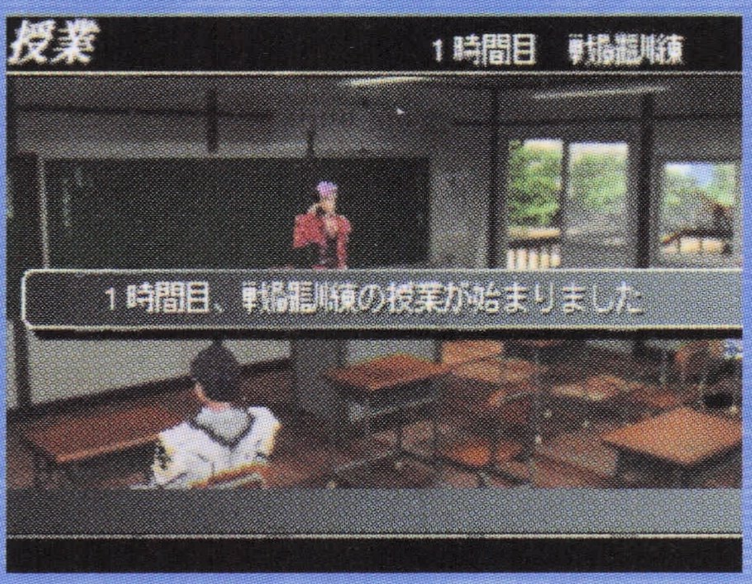
2周目ONLY 2 プレイヤーキャラが4人に

2周目で選べるプレイヤーキャラは、舞、来須、田辺、中村の4人。1周目の速水とは、初期パラメータだけでなく、初期設定のコマンドや技能なども個別のものとなっている。さらに、田辺には「遠坂さんのハートをゲットせよ」、中村には「ソックスハンター」というシナリオが用意されている。

◀中村の「ソックスハンター」シナリオは爆笑必至!!

2周目ONLY 3 システムがすべてそろっている

1周目プレイでは、ゲームが進むにつれて追加されていった、「人間関係」「提案」「雰囲気」「視線」の基本システムが、すべて最初から使えるようになっている。そのため、1周目プレイではできた、「雰囲気システムをわざと覚えないようにする」といった小ワザは、当然、できなくなっている。



◀2周目ということで、システムのチュートリアルもナシ。

2周目ONLY 4 NPCが全員そろっている

ゲームスタートとなる、3月4日の時点で、NPCが全員登場している。つまり、1周目プレイの、「士魂徽章を獲得→実戦の準備が整う→初出撃」という過程が丸ごと省略されているのだ。

2周目ONLY 5 設定に基づいた人間関係

1周目プレイではNPCの友情・愛情評価は、オール0の状態でスタートするが、2周目プレイだと、設定に基づき、友情・愛情評価の補正がかけられている。そのため、開始数日でNPC同士が恋人状態になったりもする。

2周目ONLY 6 2周目だけのイベントがある

同じ条件を満たしていても、1周目のプレイでは発生しないイベントが2周目には用意されている。その多くは、ある程度〝世界の謎〟を理解していないと意味不明な内容だ。そのため最低1度はクリアしたプレイヤー向けのイベントと言えるだろう。また、1周目と同じイベントでもボイスが入る場合も。

▲OVERSがらみのイベント。岩田に介入している〝アリアン〟とは何者？

▲2周目の4月以降限定イベント「王様ゲーム」。人類側が優勢なときに、作戦会議で提案しよう。

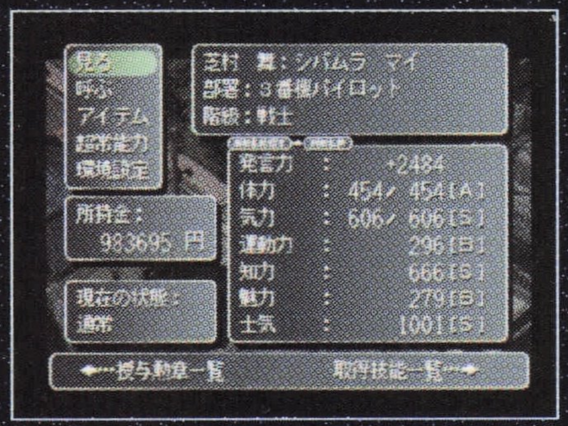
2周目プレイヤーキャラワンポイントアドバイス

1周目の速水とは、また違った特性を持つ2周目のプレイヤーキャラたち。ここでは、2周目の各プレイヤーキャラは、どんなプレイスタイルに向いているのかをチェックしていくこう。

芝村舞

万能の天才。これが芝村の実力だ！

舞は、最初から「天才」と「情報」を技能レベル3まで習得済みなので、技能訓練は必要なし。さらに、毎朝ランダムで、各種プログラムや「金の延べ棒」が手に入る。まさに、何をさせてもOKな万能キャラだ。



◀総合的な能力は、トップクラスのキャラ。

来須銀河

最も危険な仕事、スカウトに命を賭ける

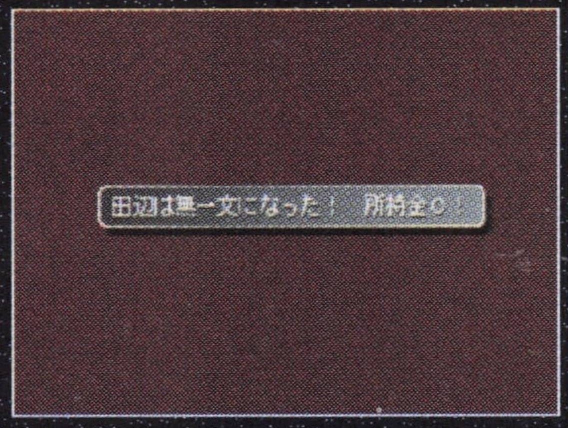
もう1人のスカウト、若宮と並ぶ肉体派。「体1つで戦うスカウトプレイを楽しみたい」という人にはうってつけのキャラだ。スカウトで絢爛舞踏章を目指すのであれば、断然、この来須がオススメ。

◀スキュラをキックで墜とすべし!!

田辺真紀

愛の貧乏脱出大作戦！　幸せはどこに…

唐突に不幸に見舞われ、すぐにお金がなくなる貧乏キャラ。だが、その逆境を乗り越えて、幸せをつかみ取る道を目指すのが、田辺プレイの醍醐味だろう。遠坂とのラブラブシナリオも見どころだ。



◀どんなにお金をためても、一瞬でゼロに！

中村光弘

俺が狩るのは幻獣などではない。靴下だ！

とにかく、ソックスハンターシナリオが楽しい。スタートしたら、さっそく「中村の靴下」を使用して、ソックスハンターシナリオを起動せよ！　全米も震撼したクライマックスは必見だ!!

◀あらゆる手を講じて靴下を狩りまくれ！

ガンパレでガンパレ No.14

【お約束のセリフ】討議内容と微妙に噛み合っていないセリフが楽しい作戦会議。今回は、現委員長を務める狩谷君に罰を与えてみようと思います。毎度おなじみの意見が飛び交うなか、壬生屋さんの意見が。……「理屈じゃなくて…心情的に理解できます」とのこと。それは、意訳すると、「とくに理由はないけれど、なんとなく狩谷が嫌いだからGO！」と言うことですか？　壬生屋さん、その発言はちょっと、おいたが過ぎますよ。

学園モード役立ちデータ

仕事、訓練時のファジー入力のポイントを完全網羅

学園モードを楽しむうえで、避けて通れないのが、「ファジー入力」。ということで、仕事と訓練におけるファジー入力のベストポイントをすべて公開する。下の一覧の中に示した●マークのあたりに合わせれば、確実に良い結果を出すことができるハズだ。

仕事

仕事のファジー入力の場合は、各部署につき項目が4つもあり、ややめんどう。ほかの項目よりも上昇率が低いようであれば、微調整をかけたほうがいいだろう。

パイロット

神経接続

照準装置

対G訓練

反応速度

司令

命令伝達

部下の信頼

危機対処

部署把握

オペレーター

暗号解読

機体誘動

機器操作

操縦者相性

スカウト

攻撃

防御

偵察能力

夜間戦闘

指揮車運転手兼事務官

事務

運転

情報収集

隊長手伝い

整備主任

火気整備

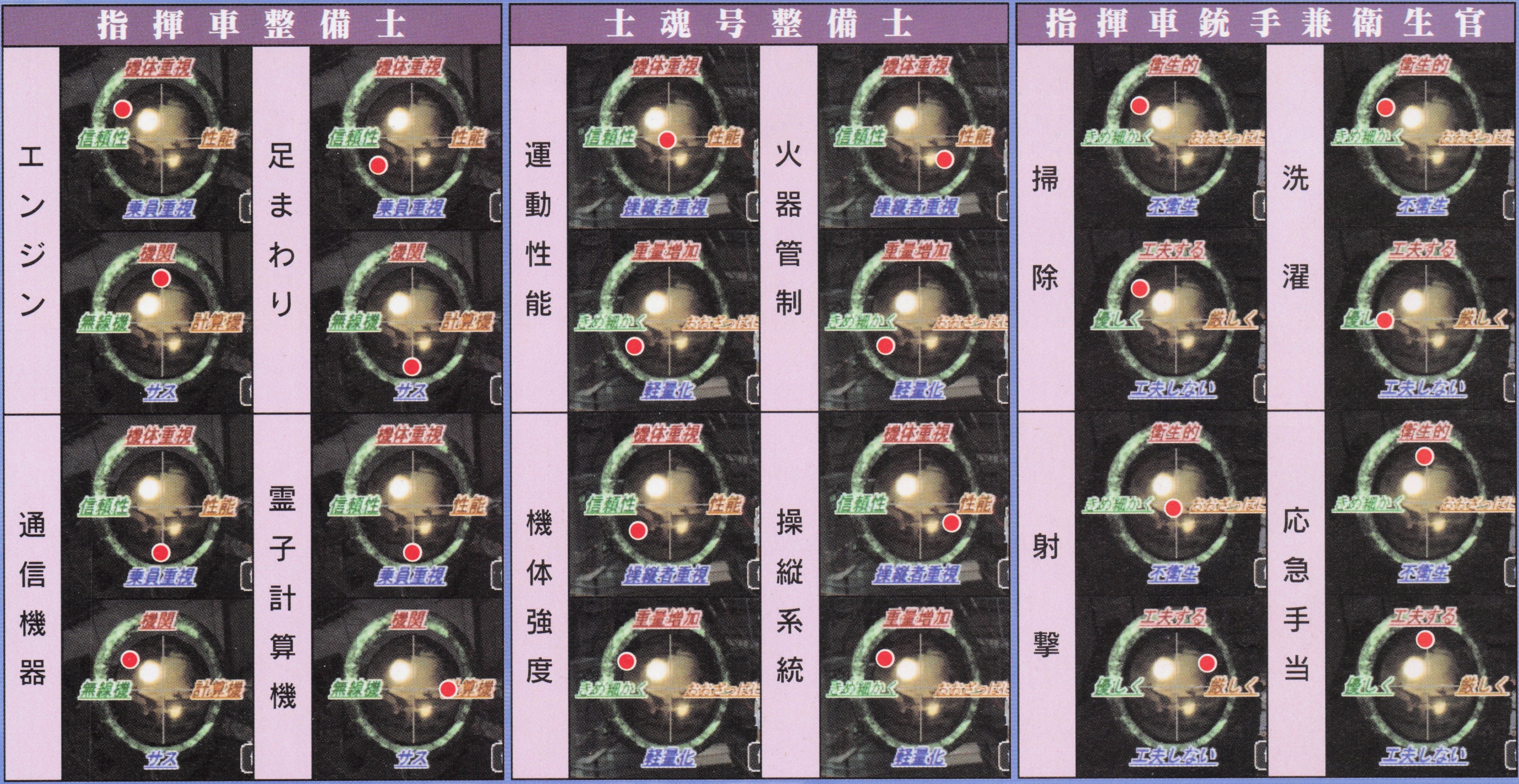
部下把握

部下の信頼

命令伝達

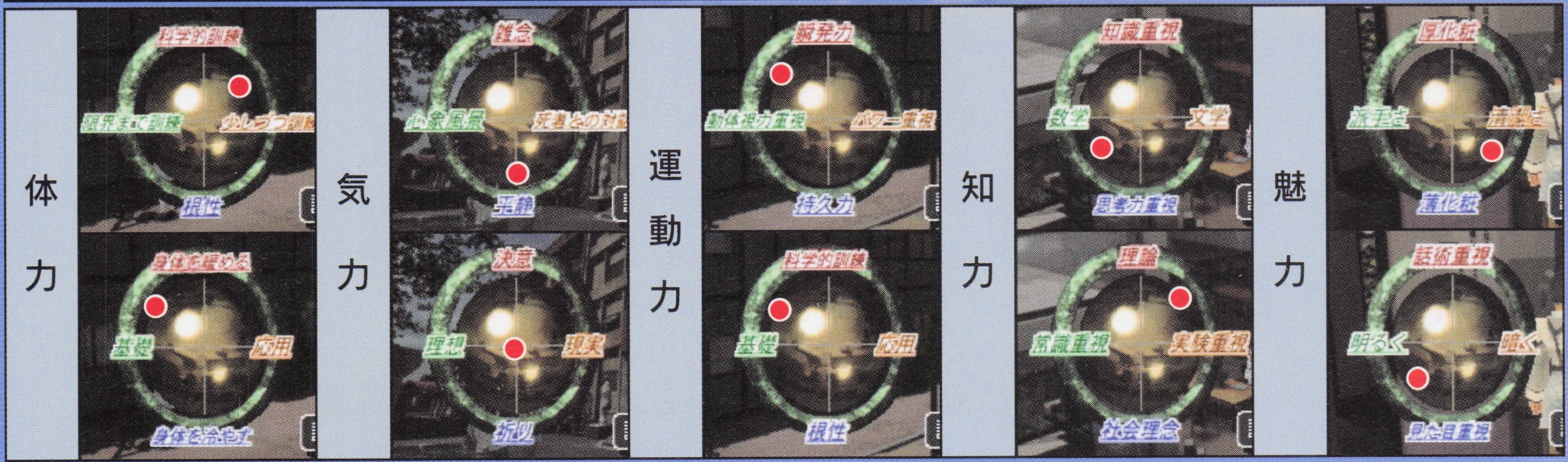
ガンパレでガンパレ No.15

【速水のため？】速水プレイ時。4月下旬、2日に1機の割合で士翼号がハンガーに届けられる。なんでも、恋人の舞が速水のために陳情しているとのことだが……。速水は3番機のパイロットだから、〝速水のため〟なら複座型を陳情すべきなのでは？　いや、これはもしかして、3番機のパイロットをやめろとのメッセージでは？　だから、速水のためと……。恋人としては合格でも、パートナーとしては失格ってこと!?



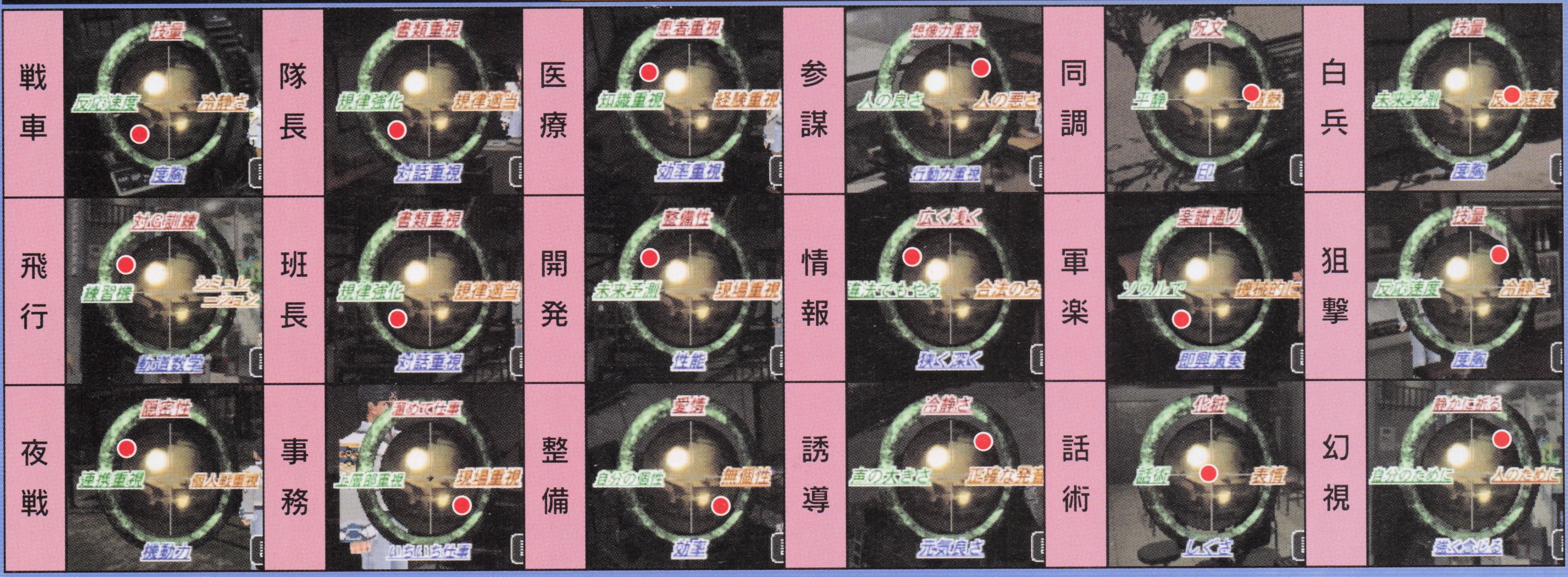
訓練（パラメータ）

パラメータの訓練のファジー入力は、ベスト位置がつかみにくい。しかし、入力位置はわりとファジーなので、少々ズレていても大丈夫な場合も多い。



訓練（技能）

技能訓練は、「ものすごくおしい」となるポイントが存在する。ここで示した位置に合わせれば「すごくおしい」は出せるので、そこから微調整をかけてみよう。



ガンパレでガンバレ No. 16

【茜への友情評価＋18】１周目の、速水プレイのときには、さげすみの目で10円を投げつける茜の態度には心底ムッときた。しかし、２周目では、大きく評価が変わることに。茜の態度自体は、１周目とまったく変わらなかったのだが、なぜか、ものすごくいい人のように感じられました。その際、プレイヤーキャラが田辺だったことは、決して無関係ではあるまい。

戦闘モード

戦闘モードに関する知識と実戦的な戦術を伝授

エースパイロットを目指すなら、決して避けては通れない戦闘モード。ここでは、戦闘モードにおいて、覚えておきたい各種データと、実戦的なテクニックを紹介しよう。また、イベント戦闘と各部署での戦術もフォローしている。これらの情報を知り、実戦に生かすことができれば、戦闘で苦戦することもなくなるはずだ。

Point 1 自動モードと手動モード

戦闘モードの操作方法には、「安全・自動モード」と「危険・手動モード」が用意されている。この2種類のモードのうち、メインとなるのは、「危険・手動モード」のほうだ。「安全・自動モード」は、よほど余裕があるとき以外は使わないほうが無難だろう。

安全・自動モード

毎ターンごとに、あらかじめ用意された行動パターンの中から1つを選び、実行していくモード。行動パターンは、「移動」「攻撃」「回復」「ミサイル（ミサイル兵器装備時のみ）」の4種類に絞り込まれている。

▲攻撃行動は、1ターンにつき1回しか行えない。

危険・手動モード

1回のターンを10のステップに区切り、ステップ刻みで行動を決めることができるモード。実行できる行動パターンは多数用意されており、それぞれに必要となるステップ数が定められているのだ。

▲次のターンの行動まで先行入力することができる。

Point 2 転戦と出撃

九州各地に存在する戦闘区域。プレイヤーキャラたちが所属する5121小隊は、これらの戦闘区域に出向いて、遊撃戦を展開している。よって、幻獣側勢力が低い地区へ転戦した場合は、弱い幻獣ばかり出てくるし、逆に激戦地へ転戦しているときは、出撃命令がひんぱんに下され、幻獣も強力なやつばかりとなる。転戦先は、1日の終了後の戦況報告で確認しよう。

▲戦況報告画面で、人類側と幻獣側の勢力比をチェック。

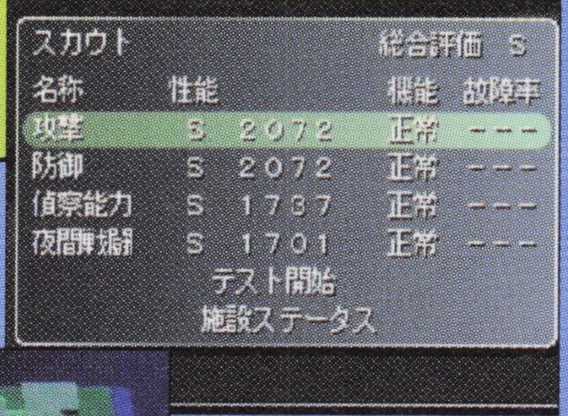
▼激戦区に転戦した場合は、翌日、出撃となる可能性大！

◀司令になれば自由に転戦先を選ぶことができる。絢爛舞踏章を取りたいのなら常に幻獣の勢力のほうが高い地区に移動する必要があるだろう。

Point 3 ラインオフィサーとテクノオフィサー

生徒たちが配属される部署は、その役割によって、「ラインオフィサー」と「テクノオフィサー」の2系統に分けられる。このうち、戦闘に参加するのは、ラインオフィサーに属する部署となっている。また、ラインオフィサーであっても、幻獣と直接戦うのは「司令」「スカウト」「パイロット」に限られるぞ。

▲戦闘の主戦力となるのは、やはりパイロットが駆る士魂号だ。



▶ウォードレスで戦うスカウトは、己の体が資本！

◀司令は、士魂号とスカウトへの指示や補佐がメイン。

戦闘モードにおける各部署の役割一覧

	部署	必須技能	定員	戦闘における役割
ラインオフィサー	司令	隊長or統率	1	指揮車にて出撃。指揮修正。戦術の指示。支援攻撃の要請。ジャミング
	オペレーター	誘導	2	誘導修正。戦況の報告
	スカウト	－	2	ウォードレスにて出撃
	1番機パイロット	戦車	1	1番機にて出撃
	2番機パイロット	戦車	1	2番機にて出撃
	3番機パイロット	戦車	2	3番機にて出撃
	指揮車運転手兼事務官	事務	1	指揮車にて出撃。指揮車の運転
	指揮車銃手兼衛生官	医療	1	指揮車にて出撃。指揮車で攻撃
テクノオフィサー	整備主任	班長or統率	1	補給車による戦闘のサポート
	1番機整備士	整備	3	補給車による戦闘のサポート
	2番機整備士	整備	3	補給車による戦闘のサポート
	3番機整備士	整備	3	補給車による戦闘のサポート
	指揮車整備士	整備	1	補給車による戦闘のサポート

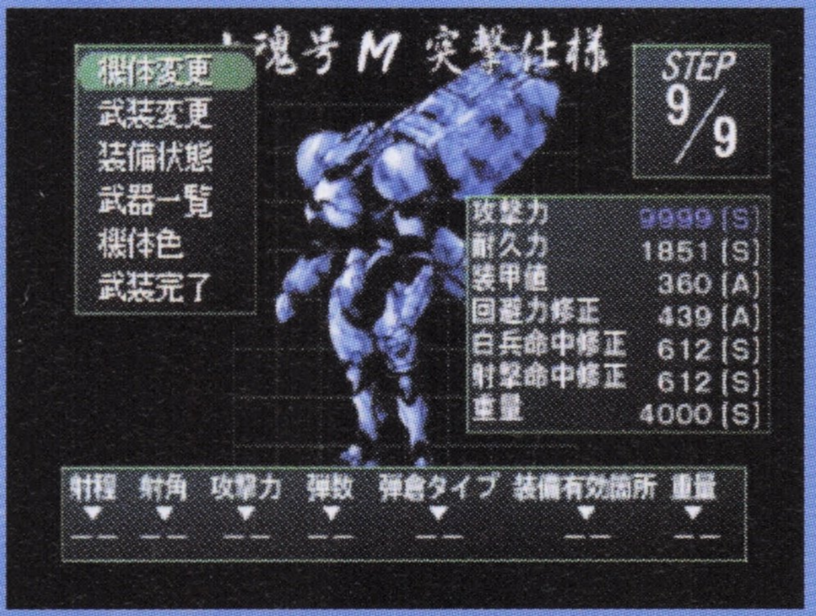
▲直接戦闘を行わない部署にいるときの出撃は、戦況と戦果報告を見るだけ。

ガンパレでガンバレ No.17

【キミが最強や！】『GPM』最強キャラの座を賭け、装備ナシの歩兵で？？？との対決を敢行！　まず、？？？の射程内に入ったら、機体を棄てて降車。？？？が機体に気をとられている間に接近し、あとはひたすらパンチ。コンボで発生するすり足をフル活用し、時間はかかったものの？？？に勝利！　戦闘終了後、自らの手でトドメをさしたが……。当然、加藤に刺されました。よって、『GPM』最強キャラは〝加藤〟となりました。

Point 4 ステップ数と戦闘コマンド

パイロットかスカウトで、操作モード「手動・危険モード」にした場合、1回のターンが最大10のステップに区切られることになる（ステップの最大値は、機体の種類や装備状態によって異なる）。ステップは、いわば行動を実行するためにかかる時間の単位で、この数が大きいほど、1回のターンでより多くの行動がとれることになる。その行動内容を、各ターンの初めに先行入力するわけだが、各行動によって必要となるステップ数が異なるのだ。よって、結果的に同じ行動内容になるのであれば、できるだけ少ないステップ数に収める、ムダのない先行入力をすることが戦闘を有利に運ぶポイントとなるのだ。また、結果は同じであっても、場合によって過程を変えたほうがいいこともあるぞ。



▲士魂号複座型の場合、最大ステップ数は9。つまり、やや鈍重な機体ということになる。

「走る」で移動

「走る」の場合だと、4ステップが経過したところで、一気に長距離を移動することになる。よって、4ステップが経過するまで、敵の攻撃が届かない後方で待機していられるという利点がある。

▲実行されるまで4ステップもかかるが、その分、一気に長距離を移動することができるのだ。

「幅跳び前」で移動

「幅跳び前」の場合、1回の移動距離は「走る」の約半分で、ステップ数は2。「走る」と同じ距離を移動するには、2回実行する必要があるが、遮蔽物の影響を受けにくいという利点がある。

▲連続で実行し、初めは左寄りに、次は右寄りに、といった感じで跳べば、ジグザグに前進することができるぞ。

コンボを発生させてコマンドワードを短縮

各行動コマンドは、最大ステップ数を示した「コマンド確認ウインドウ」にローマ字で表記される。このローマ字を「コマンドワード」と呼び、その文字数は各行動コマンドの消費ステップ数と対応している（1文字＝1ステップ）。さらに、このコマンドワードの内容には、ちゃんと意味があり、1つのコマンドワードの最後のローマ字が、直後に入力されたコマンドワード1文字目と同じであった場合、その2文字分のローマ字は結合され、1文字分のあつかいとなるのだ（たとえば、「歩く→射撃」と行動コマンドを入力した場合、「歩く」の最後と「射撃」の最初のローマ字である「G」が結合され、コマンドワードは「GFGAGW」となる）。この現象を「コンボ」と言い、意図的に起こすことでコマンドワード数を短縮することができるのだ。また、コンボの応用として、1つ目のコマンドワードの最後の文字と、2つ目のコマンドワードの1文字目の組み合わせが、2文字のコマンドワードになっていた場合、たとえその行動コマンドを習得していなくても実行できるということも覚えておこう。

コンボ例：幅跳び前→突く→返し刃→回避

JF FS SV VG
本来なら8ステップだが

LFSVG
コンボにより5ステップに

▲つまり、「JF+SV」というコマンドワード入力は、「JF+FS+SV」がコンボにより短縮されたものと同じと言える。

▲「射撃→キック」という入力をすれば、間に「すり足」を発生させ、射撃攻撃→接近→近接攻撃という流れを作ることができる。

表の見方 【ス】消費ステップ数の略。【気】消費気力量の略。【士】士魂号時の場合。【歩】歩兵・スカウト時の場合。❶「互尊狙撃仕様」、「久遠戦闘工兵型」、「武尊」のみ。❷「士魂号複座型」のみ。❸「ミサイルポッド」で出撃時、「ロケットポッド」装備時のみ。❹「レールガン」で出撃時のみ。❺「士魂号単座型」のみ。❻「士魂号複座型電子戦仕様」のみ。

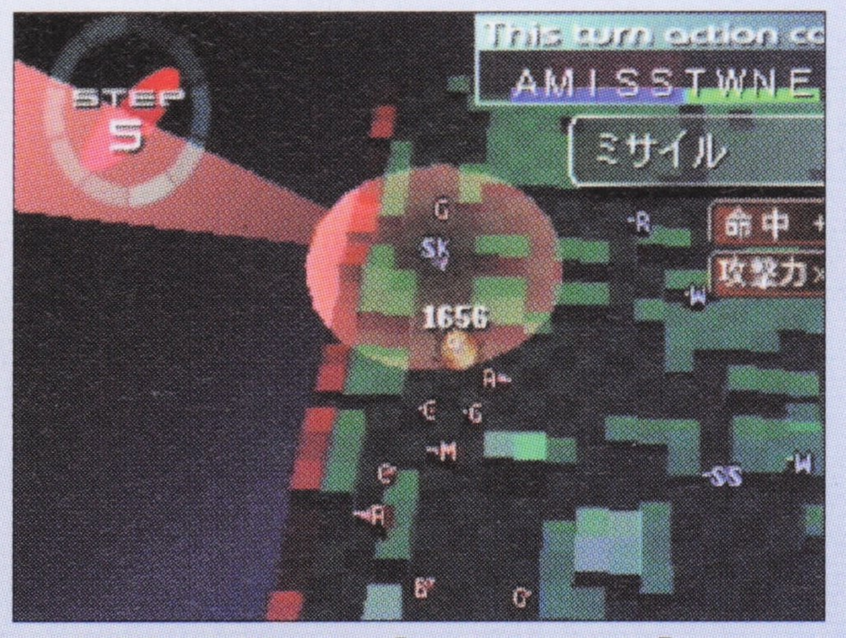
戦闘コマンド一覧

	コマンド	ス	気	士	歩	コマンドワード	効果
移動	向きをかえる	2	3	○	○	TW	自機の向きを変える
移動	すり足	2	1	○	○	WG	全方向へすり足で移動（移動範囲：小）
移動	歩く	3	3	○	○	GFG	前方へ歩いて移動（移動範囲：中）
移動	走る	4	9	○	○	GFFG	前方へ走って移動（移動範囲：大）
移動	ダッシュ	6	18	○	○	FFGFFF	前方へダッシュ移動（移動範囲：特大）
移動	幅跳び前	2	8	○	×	JF	前方へジャンプで移動
移動	横跳び右	2	10	○	×	JR	右方向へジャンプで移動
移動	横跳び左	2	10	○	×	JL	左方向へジャンプで移動
移動	バックステップ	3	12	○	×	JBB	後方へジャンプで移動
移動	壁のぼり	3	15	×	○	UPK	前方の高い障害物を登る
移動	ロケットジャンプ	3	30	×	①	RJP	前方へ飛行移動（移動範囲：無制限）
攻撃	狙いをつける	2	5	○	○	CA	6ステップの間、命中率＋3LV／攻撃力×2
攻撃	射撃	4	15	○	○	GAGW	手に装備した銃器による射撃
攻撃	連射	6	40	○	○	GAGWAG	手に装備した銃器による2連続射撃。攻撃力×1.5
攻撃	全力射撃	7	50	○	○	GAAAAGW	手に装備した銃器を全弾一斉射撃。命中率－2LV
攻撃	移動射撃	6	30	○	○	FWAGFW	前方へ走って移動後、即射撃。命中率－1LV／回避率＋1LV
攻撃	振り上げる	2	6	○	○	SA	2ステップの間、攻撃力×3／回避率－2LV
攻撃	突く	2	14	○	○	FS	手に装備した刀系の武器で前方へ攻撃。攻撃力×0.7
攻撃	切る（右）	2	18	○	○	RS	右手に装備した刀系の武器で右方向へ攻撃。攻撃力×0.7
攻撃	切る（左）	2	18	○	○	LS	左手に装備した刀系の武器で左方向へ攻撃。攻撃力×0.7
攻撃	後方切り	3	15	○	○	BTS	手に装備した刀系の武器で後方へ攻撃。攻撃力×0.5／命中率－1LV
攻撃	パンチ	3	9	○	○	GPW	素手で前方に攻撃。攻撃力×0.5
攻撃	キック	4	18	○	○	GKKW	蹴りで前方に攻撃。命中率－1LV／防御力×2
攻撃	ミサイル	4	80	②	③	MISS	攻撃範囲内の敵すべてにミサイルを射出
攻撃	レールガン	4	15	×	④	LGUN	前方へレールガンを射出
攻撃	N・E・P	3	250	○	×	NEP	攻撃範囲内の敵すべてを消滅させる
攻撃	精霊手	5	50	○	○	GHAND	絶技「精霊手」を発動。命中率＋2LV／回避率－2LV
防御	防御	2	15	○	○	DO	6ステップの間、命中率－1LV／防御力×3
防御	回避	2	15	○	○	VG	4ステップの間、回避率＋3LV
防御	しゃがみ	2	6	○	○	GD	3ステップの間、被弾面が1/2に。命中率－1LV／回避率＋2LV
防御	見切り	2	15	○	○	GV	4ステップの間、命中率＋2LV／防御力×0.5
防御	武器受け	3	10	○	○	EOE	3ステップの間、回避率＋2LV／防御力×2
防御	返し刃	2	25	○	○	SV	刀系の武器による攻撃後に切り返しを行う。攻撃力×0.5／回避率＋2LV
装備	弾倉交換	4	0	○	○	ECGE	武器の弾薬をポケットの予備と交換
装備	武器装備	3	1	○	○	ECP	ポケットの装備品を手に装備
装備	武器しまう	4	1	○	○	EPCE	手に装備した装備品をポケットにしまう
装備	武器捨てる	2	0	○	○	IE	手に装備した装備品を捨てる
装備	足で拾う	2	2	○	○	EK	落ちている装備品を拾う
装備	装甲除装	4	9	⑤	×	EIHE	両手以外の装備と装甲をすべてはずす
特殊	気力を回復	3	0	○	○	QWQ	気力を最大値の30%回復させる
特殊	上半身ひねり	2	2	○	○	TG	進行方向を変えずに、攻撃方向を変える
特殊	スモーク	5	15	○	×	SMOKE	「煙幕弾頭」を射出。30ステップの間、幻獣のレーザー系攻撃が無効化
特殊	ジャミング	4	100	⑥	×	JAMM	妨害電波を発信。30ステップの間、幻獣のミサイル系攻撃が無効化
特殊	投げる	4	15	×	○	FGEH	手榴弾系武器の投擲
特殊	乗降	6	20	○	○	GOAOFF	自機から降りる、降りた自機に再度乗り込む

ガンパレでガンパレ No.18 【通称「滝川プレイ」】1周目でのみ可能な、ちょっとインチキくさいプレイスタイル。とにかく舞に話しかけないようにし、「雰囲気システム」が使用可能にならないようにするのだ。これで、先生がいようと、やきもち状態のNPCがいようとおかまいなし。これぞ、雰囲気を察しない滝川プレイだ。とか言って調子に乗っていたら、体力の減りに気がつかず訓練してぶっ倒れました。ダメじゃん。

Point 5 地形による射線障害に注意

射撃系の武器で攻撃を行う際に注意しなくてはならないのが、遮蔽物による射線障害だ。簡単に説明すると、こちらのユニットと攻撃目標の幻獣側ユニットとの間に、両ユニット以上の高さを持った遮蔽物（建物や丘など）があった場合、それがジャマとなって射撃することができないということ。とはいえ、これを逆手に取れば、遮蔽物が間にある限り、幻獣側ユニットからの射撃攻撃は受けないということにもなる。ただし、飛行ユニットを相手にした場合は、互いに遮蔽物が無効化する。



▲射撃系の武器でも、「ミサイル」や「レールガン」などは遮蔽物を無視して攻撃可能だ。

◀射程の長い飛行ユニットのスキュラには要注意。

▶「しゃがみ」を使えば、低い遮蔽物に隠れられる。

Point 6 一画面に登場する幻獣は20体まで

幻獣側の勢力がどんなに高くても、1画面に登場する幻獣の数は最多で20体となっている。したがって、幻獣側増援が訪れたとしても、その数は「20－現時点での幻獣の数」以下となる。撃墜数を稼ぎたいのであれば、幻獣側増援が来る前に、できるだけ幻獣の数を減らしておこう。

◀「N・E・P」のような大量殺戮兵器は、増援のタイミングを見計らって使うように。

Point 7 パワーアップアイテムを手に入れよう!

戦闘力に大きな影響を与える体力と運動力はできるだけ上げておきたいところだが、数値が上がるにつれて、上昇率が下がっていくため、頭打ちの状態になりがち。そんな状況において、非常にありがたいのが、所持するだけでパラメータがアップするアイテムだ。とくに、全パラメータがアップする「猫の首輪」と、攻撃力がアップする「来須の帽子」「ライダーグローブ」（どちらか1つでOK）は、パイロットやスカウトであれば絶対に手に入れておきたいアイテムだろう。

▲「猫の首輪」は全パラメータが255ずつアップ。ブータが持っているので、ぜひ手に入れよう。

◀「来須の帽子」は、戦闘時の攻撃力が255アップ。

▶「ライダーグローブ」は「来須の帽子」と同様の効果。

Point 8 20%以上の損害で撤退

人類側、幻獣側を問わず、戦闘開始の時点より戦力に20%以上の損害が出ると、撤退行動に移行することになる。ここで注意してもらいたいのが、ユニット数ではなく、戦力に20%以上の損害が出たときだということだ。つまり、攻撃する際に、主戦力の幻獣から撃墜すれば、すぐに撤退行動へと追い込めるぞ。

◀撤退しようとする幻獣を追撃。防御行動は必要なし！

▲主戦力のスキュラを、Gバズーカで2体撃墜しただけで撤退、といった場合も多々ある。

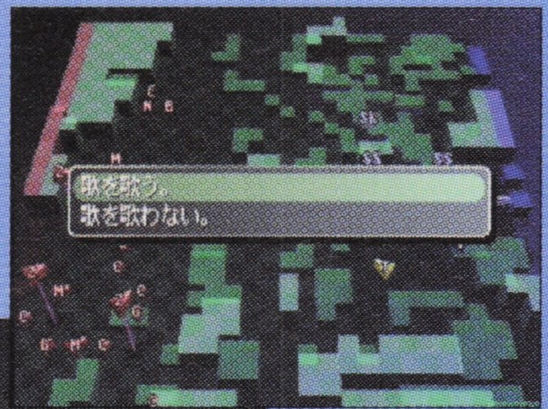
準竜師にしんがりを頼まれると…

人類側が圧倒的に不利な状況で発生する、準竜師にしんがりを頼まれるイベント。これが発生すると、幻獣側ユニットに20%以上の損害を与えても撤退しなくなる。これを避けるには、準竜師がしんがりを頼んでくる通信が入る前に、撤退へ追い込まなくてはならないぞ。

◀疲弊している状態でこのイベントが起きると、自機はともかく味方機がピンチ!!

Point 9 ガンパレード・マーチの効果

「軍楽」技能を習得すると歌うことができるようなる「ガンパレード・マーチ」。この効果は、幻獣側、味方側ともに撤退不可となることだ。そのため、敵を逃がしたくない場合には便利。しかし、結果として、片側が全滅するまで戦う殲滅戦となるので、戦力に余裕がないときや、幻獣側の勢力を下げたくないときは使わないほうがいい。また、歌い始めてから効果が現れるまでに、3ターン分かかるということも覚えておこう。


▶「軍楽」のレベルが3なら、高確率で歌うイベントが起こるのだ

◀すべてのユニットが突撃モードに移行。こうなったら敵を倒すしかない。

ガンパレード・マーチに関するイベント

ここでは、「ガンパレード・マーチ」に関するイベントを2つほど紹介するぞ。まず1つは、軍楽技能習得イベント。これは舞と仲良くなっていると発生し、訓練なしで軍楽を習得できる、お得なイベントだ。もう1つは、田代と仲良くなると発生するイベント。戦闘開始直後に田代が歌い出すイベントだが、こちらはあまりありがたくないことが多い。

▶舞に歌の才能を見出されて、軍楽技能が未習得から一気にレベル2に！

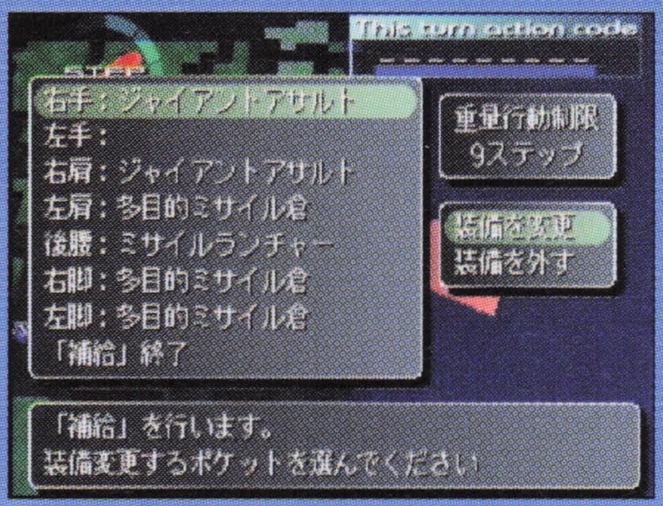
◀いきなり歌いだす田代。味方戦力が弱いときにコレをやられると……。

ガンパレでガンパレ No.19

【寡黙すぎ】今日は、5月10日。この日を終了すれば、運命のエンディングを迎えることになる。このプレイでは、累計撃墜数が300体に届かなかったが、人類側優勢の状態を保っている。よって、「ランクAか」と確信しつつ結果を待つことに。あれ、ランクB!? なんでだよー！ てことは誰か死んでいたのかっ？ しかし、思い当たるNPCは……、4～5分考えたのち、あっ、来須だ。元々セリフがないから、いなくなった実感がなくって……。

Point 10 補給行動のメリットとデメリット

補給行動は、実質2ターン近く戦線を離脱することになるため、あまり多用すべきではない。だが、「弾倉交換」ができない「ジャイアントバズーカ」や「N・E・P」の補充ができるため、装備しだいでは非常に役に立つ。また、予備弾薬を温存したいときなども、利用していくといい。



◀補給車でいったん装備を外し、再度装備をし直せば、弾が補充されるのだ。

Point 11 勝てないと思ったときは撤退

戦力差からいって、まず勝つのは不可能（もしくは、NPCの戦死を覚悟する必要アリ）という戦況であれば、ムリをせずに即撤退を行うのも作戦のうちだ。たとえ勝てたとしても、この戦闘でのムリがきっかけとなり、そのままジリ貧の状態に陥る危険性もある。そうなるぐらいなら、十分に対抗できるだけの戦力が整うまで即撤退を繰り返し、後半に巻き返しを図った方がいいだろう。

▶不十分な装備で強敵と戦うのは無謀。そんなときは迷わず撤退だ。

◀陳情や訓練などで装備やパラメータを充実させてから反撃していこう。

Point 12 特殊な兵器「精霊手」と「N・E・P」

戦闘が苦手という人は、飛び抜けて強力な兵器、「精霊手」か「N・E・P」を手に入れよう。「精霊手」はイベントで（P.184のイベントリスト参照）、「N・E・P」は陳情によって手に入る。これらを使えば、格段に戦闘がラクになるぞ。

◀できるだけ攻撃範囲内に捕らえるように移動。

◀広範囲をカバーする「精霊手」。さらに、攻撃力もトップクラスだ。

▶攻撃範囲内の敵は、例外なく完全撃破！

Point 13 支援効果による戦力への影響

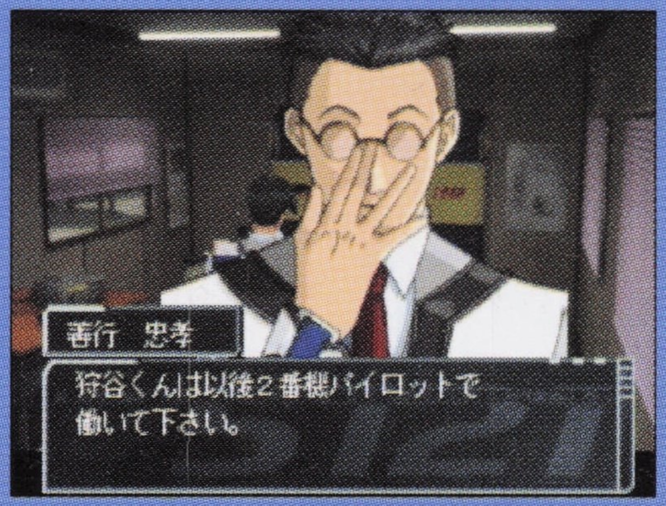
1日の終了時に報告される戦況。ここで算出される支援効果は、各地区における人類側と幻獣側の勢力比で決まってくる。勢力比の高い側が低い側を抑えていくことになるので、出撃をしていなくても戦力の増減が起こるのだ。撃墜数を稼ぎたいのであれば、幻獣側勢力を抑え込まぬよう、小隊の戦力を下げておこう。

▶支援効果により、勢力比が開いていく。

◀戦闘系の部署を空きにして、戦力を下げよう。

Point 14 NPCパイロットの戦闘パターン

NPCがパイロットには、各々異なった戦術パターンがあるが、その違いは機体の武器装備によって決まっている（基本的に、武器の特性に合った戦術パターンをとる）。よって、撃墜数を稼ぎたいのであれば、「展開式増加装甲」を2つ装備し、「ジャイアントバズーカ」を持たない、あまり戦力にならないタイプのNPCをパイロットにするか、出撃前にNPC機の武器を変えておこう。また、NPCがスカウトになった場合は、「ミサイルポッド」や「レールガン」で出撃させれば、みな同じ消極的な戦術となるのだ。



◀ウォードレスを着られない、ののみ、狩谷、中村はパイロットにしないほうが無難。

基本装備パターン

NPC	基本戦闘パターン
狩谷夏樹	太刀＋ジャイアントアサルト、両肩に展開式増加装甲を装備
善行忠孝	バズーカ＋ジャイアントアサルト、展開式増加装甲を1つ装備
瀬戸口隆之	両手に太刀、両肩に展開式増加装甲を装備
茜大介	両手にバズーカ、展開式増加装甲を1つ装備
速水厚志	バズーカ＋ジャイアントアサルト、展開式増加装甲を1つ装備
滝川陽平	太刀＋ジャイアントアサルト、両肩に展開式増加装甲を装備
岩田裕	太刀＋ジャイアントアサルト、両肩に展開式増加装甲を装備
若宮康光	両手に太刀、両肩に展開式増加装甲を装備
中村光弘	バズーカ＋ジャイアントアサルト、展開式増加装甲を1つ装備
遠坂圭吾	バズーカ＋ジャイアントアサルト、展開式増加装甲を1つ装備
加藤祭	太刀＋ジャイアントアサルト、両肩に展開式増加装甲を装備
田代香織	両肩に展開式増加装甲を装備
壬生屋未央	両手に太刀、両肩に展開式増加装甲を装備
芝村舞	バズーカ＋ジャイアントアサルト、展開式増加装甲を1つ装備
東原ののみ	両手にバズーカ、展開式増加装甲を1つ装備
石津萌	太刀＋ジャイアントアサルト、両肩に展開式増加装甲を装備
田辺真紀	両手にバズーカ、展開式増加装甲を1つ装備
新井木勇美	両手にバズーカ、展開式増加装甲を1つ装備
原素子	バズーカ＋ジャイアントアサルト、展開式増加装甲を1つ装備
森精華	両手にバズーカ、展開式増加装甲を1つ装備
来須銀河	両手にバズーカ、展開式増加装甲を1つ装備
ヨーコ小杉	太刀＋ジャイアントアサルト、両肩に展開式増加装甲を装備

Point 15 NPC司令の転戦パターン

NPCの司令が転戦先を決める条件はあらかじめ決められており、各NPCの性格から3種類のパターンに分類されている。よって、幻獣の完全撃破を目指すならば、好戦的なタイプのNPCを、撃墜数を稼ぎたいのであれば、序盤は抑えぎみなタイプを司令に据えておくといい。ただし、プレイヤーがパイロットかスカウトで、累計撃墜数が75体を超えていた場合、どのNPCであっても好戦的な司令へと変わるので、働きぶりに問題がないのであれば、とくに司令を入れ換える必要はないだろう。むしろ、とくに行きどころのないNPCを、司令に据えてしまうのも悪くはない選択だ。

◀常に激戦区へと移動。まさに、遊撃部隊らしい戦いっぷりとも言える。

司令の好戦度

タイプ	該当者	転戦する条件
A	茜／速水／舞	(小隊の戦力)＋(友軍戦力)が幻獣側戦力より優れている地区の中から、最も幻獣側戦力が高い地区に転戦
B	滝川／若宮／田代／ののみ／新井木	最も幻獣側戦力が高い地区に転戦
C	狩谷／善行／瀬戸口／岩田／中村／遠坂／加藤／壬生屋／石津／田辺／原／森／来須／ヨーコ	(小隊の戦力)＋(友軍戦力)が幻獣側戦力より優れている地区の中から、最も幻獣側戦力が高い地区に転戦。ただし、幻獣側勢力がこちらの20%以下になるまで転戦しない

ガンパレでガンパレ No.20

【ゴッドスピード・勇美】いつも走っているため、なかなか話しかける機会に恵まれない新井木さん。まぁ、それば呼べば何とかなるからいいとしよう。しかし、問題なのは、好かれてしまったときだ。プレイヤーキャラと同じ移動速度で追ってくるから、振り切れない。おかげで、何度ムリヤリ教室まで連れて行かれたことやら……。もはや、テレポートで逃げるしか手はないのか!?

イベント戦闘リプレイ

3つのイベント戦闘をポイントチェック&攻略リプレイ

3つのイベント戦闘、「降下作戦」「熊本城攻防戦」「熊本撤退戦」の発生条件と攻略のポイントをチェック。さらに、具体的な戦法をわかりやすく説明するため、リプレイ形式による攻略も行っている。その際に入力したコマンドワードも載せてあるので、参考にしてほしい。

士魂号単機による救出作戦
降下作戦

●イベント発生の条件

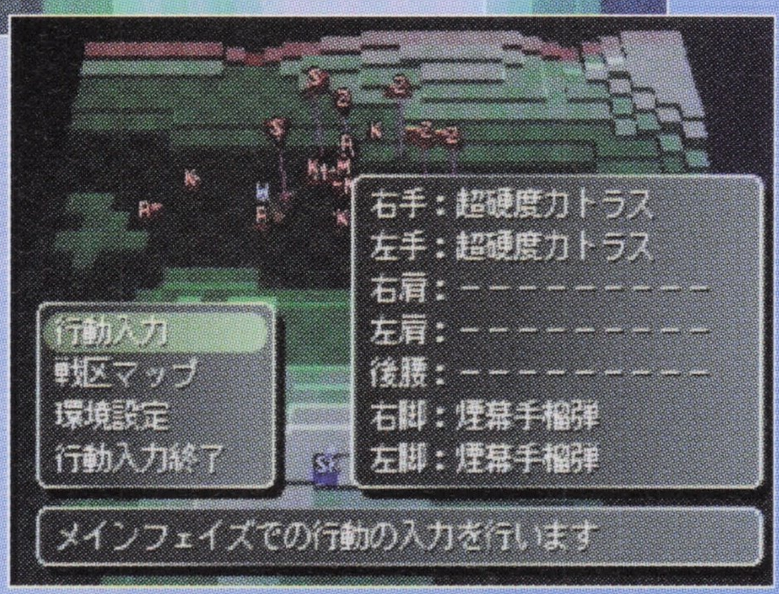
4月1日以降でプレイヤーキャラがパイロットかスカウト。気力・体力・運動力がA以上で「降下」技能を習得していれば、準竜師から「降下作戦」を頼まれる。このとき、「頼みを断る」を選べばキャンセルすることも可能。頼みに応じた場合は、その日の10:00に出撃することになり、作戦終了後に発言力が+5000となる。

▲断っても、とくにペナルティはない。現在のステータスからいってムリだと思ったら断ろう。

固定装備に注意!!

降下作戦では、強制で特定の装備に変更されてしまう。とくに、1・2番機パイロットで、「士魂号単座型軽装甲」か「士翼号」の場合は、最大ステップ数が4という非常にバランスの悪い装備となるので要注意。また、スカウトの場合は、武器が「40㎜高射機関砲」となり、予備弾薬と合わせても弾数が足りなくなるので、「パンチ」か「キック」で戦うことになる。最もバランスの取れた装備となるのは「士魂号複座型」だ。

◀「ミサイル」が使える複座型が一番ラクに戦える。



▶パイロットなら、ウォードレスの装備は変更されない。

リプレイスタート

日付は4月1日で、プレイヤーキャラは3番機パイロットの速水。体力・気力・運動力・仕事性能のパラメータはすべて1000前後。「猫の首輪」と「来須の帽子」は入手済み。

▲中～近距離向きの装備。だが、最大ステップ数は7とやや少なめ。

ターン 1~2 最大ステップ数を増やすため「超硬度大太刀」を捨てる

まず、左手に装備した「超硬度大太刀」はステップ数を減らす重荷にしかならないと判断し捨てる。これで、2ターン目から最大ステップ数が8に。「武器捨てる」のあとは、「幅跳び前→幅跳び前」で敵の射角を避けつつ前進を行なった。最も警戒すべき敵・スキュラの射程内に入る前に、「防御」を実行しておく。続いて、「スモーク」を使い、30ステップの間、レーザー系の攻撃を無効化した。このあと、敵の密集地帯の中心に跳び込むわけだが、実弾系の攻撃を使ってくるミノタウロスを警戒し、再度「防御」を行なっておくことに。また、この1ターン目は移動をまったく行なっていないため、最前列にいる敵から数回攻撃されたが、「防御」と「スモーク」の効果によりすべてミスとなった。

ターン 3~4 レーザーを無効化してから「ミサイル」で一気に殲滅!

敵密集地帯の中心部にいるスキュラの射角にそって、「幅跳び前→幅跳び前」で前進。スキュラの攻撃は「スモーク」の効果により無効。移動地点を微調整し、20体いる敵のうち、15体を「ミサイル」の射程範囲内に捕らえることに成功。しかし、2体いるスキュラのうち、1体しか捕らえられなかったのが、失敗と言えば失敗である。この時点で「ミサイル」を実行するポジションは確定したので、あとは「ミサイル」が発射されるまでの間、ダメージを最小限に抑えるべく、「防御」を実行。また、1発の「ミサイル」で何体倒せるかが複座型の最大のポイントとなるので、「ミサイル」の前に「狙いをつける」も実行している。「防御→狙いをつける」を行なっている間、周りの敵の射角はすべて自機に向けられた。そのうち、「スモーク」で無効化されている攻撃は約半数。残りは運と地力で回避するしかない。「ミサイル」が発射されるまでの4ステップの間に受けた攻撃は、計8回。そのうち、当たったのは2回。ダメージとしては、49に72と、大したことはなかったが、装甲値・回避力修正・白兵命中修正・射撃命中修正が若干、低下してしまった。だが、「ミサイル」は見事に全弾命中し、スキュラ以外の14体はすべて撃墜に成功。そのため、「ミノタウロスが数体残る」と想定して入力しておいた「防御」はまったく無用となってしまった。残る敵の数は6体。しかし、2体のスキュラさえ撃墜してしまえば、もはや勝ったも同然。「向きをかえる」で、「ミサイル」の攻撃範囲内に捕らえられなかったスキュラに射角を合わせ、とりあえずターンを終了させた。

▲1ターンの間、ミノタウロスの攻撃にさえ耐えきればOK。

ターン 5 「スモーク」が切れる前にスキュラを撃墜すべし!

「スモーク」の効果が切れたときに、無傷のスキュラが残っているのはかなりやっかいだ。ここは、「狙いをつける→連射」で確実にしとめておくことにした。だが、「連射」の1発目の「射撃」で2949のダメージを与えることができ、あっさりとスキュラの撃墜に成功。その直後、接近してきた、きたかぜゾンビの攻撃を受けるが、ダメージはたったの7。機体の性能低下や故障は起きなかった。その、きたかぜゾンビも、対スキュラ用に組み込んでおいた「連射」の2発目ですぐさま撃墜。ここまで、順調に撃墜してこられたが、このターンで「スモーク」の効果は終了となった。

ターン 6~8 「ジャイアントアサルト」で残った幻獣を片付けてクリア!

「スモーク」が切れた以上、足を止めておくのは危険。即刻「幅跳び前」を入力したが、1ステップ目が終了した時点でスキュラの攻撃が発動する。さいわい、スキュラの攻撃にしてはかなり低めの108ダメージですんだ。このあとは、「幅跳び前」でスキュラの側面に移動。スキュラがこちらを向く前に「防御」を実行し、「向きをかえる」で射角を合わせる。7ターン目にまたぐ「連射」との間に発生した「すり足」で距離を微調整し、スキュラと、その後方にいるキメラを攻撃範囲内に収めたところで6ターン目が終了。スキュラの残り耐久力は555。「射撃」で倒せると見て、まずスキュラから攻撃することに。結果は、579ダメージを与えて撃墜。続く「連射」でキメラを撃墜した。残る2体からの攻撃も警戒し、「防御→向きをかえる」を実行。続く8ターン目の「全力射撃」との間に「すり足」が発生しているので、少しだけ自機を動かし、敵の射角をはずしておいた。その結果、7ステップの間に攻撃されることなく、「全力射撃」で2体とも撃墜し、降下作戦終了。

入力したコマンドワード	
1ターン目：	IEJFJFD
2ターン目：	OSMOKEDO
3ターン目：	JFJFDOCA
4ターン目：	MISSDOTW
5ターン目：	CAGAGWAG
6ターン目：	JFDOTWGA
7ターン目：	GWAGDOTW
8ターン目：	GAAAAGWD

ガンパレでガンバレ No.21
【わがまま速水司令】速水で司令になってプレイしていたときのこと。教室にいると、しきりにNPCが「作戦会議をしよう」と提案してくる。みんな賛成するのだが、めんどうなのですべて却下。だが、いつのまにか壬生屋が副委員長に提案していたらしく、作戦会議が開かれた。壬生屋以外、全員反対という結果だったが、委員長の独断で認可。こんな権限の乱用がまかりとおるなんて……委員長ってスバラシイ！

熊本城を舞台にした『GPM』最大の作戦行動

熊本城攻防戦

●イベント発生の条件

舞との会話イベントで、深入りする側の選択肢を選び続ける。その後、プレイヤーキャラと舞がパイロットの状態で舞に話しかけていけば、じきに舞が熊本城攻防戦を起こすという話をしてくれる。これ以降にHRに出ると、熊本城攻防戦が決定したという通告が坂上先生から下され、翌日に熊本城攻防戦が決行となる。

▲とにかく舞に話しかけ、深入りしていけばOK。逆に、舞を避けていれば起こさずにすむ。

3戦目まで戦力を温存

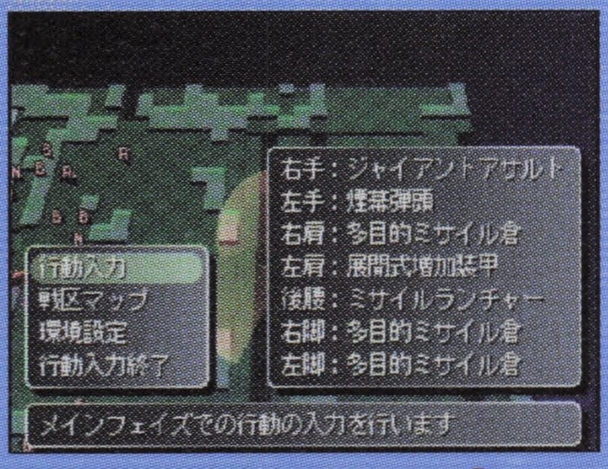
幻獣側の戦力は、さほど強くはないのだが、撤退なしの3連戦になるというところがつらい。1戦目で大きなダメージを受けたり、予備弾薬を使い込んだりすると、続く2、3戦目に響いてくるのだ。なので、ダメージを抑えるため「展開式増加装甲」を装備しておいたほうがいいだろう。また、銃器を使うのであれば、弾数の多い「ジャイアントアサルト」がオススメだ。もし、予備弾薬を消費しすぎた場合は、一戦を終える前に補給車に戻ろう。

◀「展開式増加装甲」を装備しておき、ダメージを軽減。

▶HRに出席しないようにしておけば決行日を延期できる。

リプレイスタート

機体が複座型の3番機なので、「ミサイル」重視。「ミサイル」で倒せるだけ倒し、残った幻獣は「ジャイアントアサルト」による射撃で各個撃破という戦法をとることにした。



▲補給なしで、一戦につき「ミサイル」を2回使える装備にしてみた。

1戦目

ターン 1~2 「ミサイル」を実行する位置を探りつつ「幅跳び前」で前進

とくに幻獣が密集しているポイントは見当たらなかったので、フィールドの中心部に向けて「幅跳び前」で移動。これに反応して、攻撃射程の短い幻獣が寄ってきた。その際、何度か攻撃を受けたが、「回避」を実行していたこともあり、すべてミスとなった。そのまま前進し、10体「ミサイル」の攻撃範囲内に捉えた位置で停止。複座型の基本戦法パターンである、「防御→狙いをつける→ミサイル」を実行した。

ターン 3~4 「ミサイル」で撃ちもらした幻獣を「射撃」で各個撃破！

最終的に、「ミサイル」の攻撃範囲内に捉えた幻獣は13体。うち、11体を撃破に成功、ミノタウロスが2体残るという結果になった。この間に、1番機が1体撃破していたため、残る幻獣の数は8体。これなら、「射撃」のみで十分に片がつく範囲内。「ミサイル」の弾倉交換は行わず、「幅跳び→射撃（連射）」での各個撃破に移行した。ただし、無傷のミノタウロスに対しては、通常の「射撃」1発で撃破するのは厳しいため、「狙いをつける→射撃」とした。しかし、結局ダメージ1600には届かず、2発目を撃って倒した。これにより、残弾数が不足するというピンチを迎えてしまった。

▲1回の「ミサイル」で、ミノタウロス以外は、ほぼ確実に撃墜できる。

ターン 5~8 「全力射撃」を敢行し、残りは「キック」で倒す

残弾数は残り4発で、残る幻獣も4体。だが、無傷のミノタウロスが2体もいるため、「狙いをつける」を組み込む必要がある。しかし、これだとステップ数がかかるので、「全力射撃」を使うことに。「ジャイアントアサルト」の攻撃範囲内に4体とも捉えていたので、うまくいけば3体は撃破できると見ていたが、結果は1体のみ。結局、「キック」で残り3体を倒し、1戦目を終了。

入力したコマンドワード	
1ターン目：	JFJFJFVG
2ターン目：	JFDOCAMI
3ターン目：	SSJLTWGA
4ターン目：	GWAGJLCA
5ターン目：	GAGWAGAA
6ターン目：	AAGWJFJF
7ターン目：	GKKWJFGK
8ターン目：	KWGKKWGK

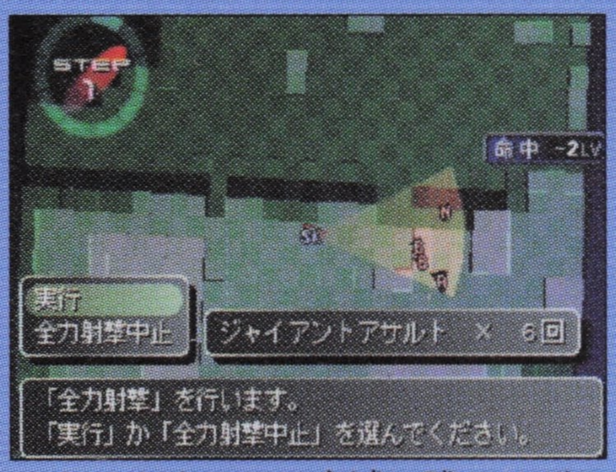
2戦目

ターン 1~3 「防御」を交えつつ前進 ベストの位置で「ミサイル」

自機の初期位置が、幻獣の密集地帯とかなり離れていたため、1、2ターン目はすべて「幅跳び前」での移動に費やすことに。ただし、移動中に攻撃を受ける危険性も考え、しっかりと「防御」も組み込んでおいた。2ターン目の6ステップ目の移動で、「ミサイル」の攻撃範囲内に幻獣を12体も捉えることができたので、この位置で「防御→狙いをつける→ミサイル」を実行。「ミサイル」が発射されるまでの間に、さらに3体の幻獣が攻撃範囲内に入って来たので、計15体を捉え、うち13体を撃墜することに成功した。

ターン 4~5 弾の消費を抑えるため「キック」で間に合わせる

3ターン目の最後に入力した「幅跳び右」で、撃墜に失敗したミノタウロスの真横に移動することができた。この時点で、「ジャイアントアサルト」の攻撃範囲内にはミノタウロスとゴブリンリーダーを捉えていたので、「狙いをつける→射撃→連射」で倒すのが最も効率的となる。だが、1戦目のように弾切れを起こしたくなかったので、ミノタウロスを「キック」で倒すことにした。次に倒すべきはゴブリンリーダーだが、こちらは距離が離れていたので「射撃」で撃墜した。この間に、自機の左方向から「ミサイル」で倒しきれなかったミノタウロスが距離を詰めてきていたので、攻撃を受けないよう、「横跳び右」で射程の外まで離脱。そののち、「向きをかえる」で射角を合わせ、「射撃」でミノタウロスを撃墜した。この時点で、残りの幻獣は4体。もはや、2戦目の勝利は確定したと言ってもいい状況だろう。



▲ミノタウロスは全滅。残るはザコばかりという状態になった。

ターン 6~7 温存しておいた弾を「全力射撃」で大放出！

「向きをかえる」で、残る4体すべてを「ジャイアントアサルト」の攻撃範囲内に捉え、「全力射撃」を実行。今回は弾を6発も残しておいたので、ザコ4体程度なら十分撃破できるはず。念のため、「幅跳び前→キック」も入力しておいたが、4発で全滅したため無用となった。

入力したコマンドワード	
1ターン目：	JFJFJFDO
2ターン目：	JFJFJFDO
3ターン目：	CAMISSJR
4ターン目：	GKKWGAGW
5ターン目：	JRTWGAGW
6ターン目：	TWGAAAAG
7ターン目：	WJFJFGKK

➡3戦目は次のページに！

ガンバレでガンバレ No.22

【2人の間に何が!?】ある日の朝、「森の陰謀で茜がスカウトに異動します」と。ちょっと待て、確か森は茜の義姉のはず。これは、新手の姉弟ゲンカなのか？　いや、森に好きな人を聞いたときは「茜くんよ」と言っていたし……。すると、これは恋愛関係のもつれという路線も……。どことなく、火曜サスペンス的な展開に、ドキドキ。目が離せない状況になってきました！

リプレイスタート

3戦目は、開始前に舞との会話が入る。ここで、「…すまない。」を選択すれば、3戦目に参加せずに済む。しかし、その場合は舞が戦死することになるので注意すること。

▲舞を死なせたくないのであれば、3戦目に突入すべし！

3戦目

ターン 1 「スモーク」を実行してナーガのレーザーを無効化

熊本城攻防戦もこれが最終戦となるので、もはや弾薬を温存する必要はなくなった。ということで、「煙幕弾頭」を使用し「スモーク」を実行することに。これで、30ステップの間ナーガの攻撃は無効となった。

ターン 2 「スモーク」と「防御」の効果に期待して強引に切り込む

「スモーク」の効果と「防御」の併用により、大きなダメージを受ける危険性はほとんどない。よって、「幅跳び前」で一直線に幻獣密集地帯へと移動することにした。結果は、予想どおりノーダメージで（幻獣の攻撃はすべてミス）幻獣密集地帯へと接近。5体ほどの幻獣に射角を合わされた状態で2ターン目終了となったが、最終戦なのでこの程度なら問題ない。

ターン 3 「ミサイル」がオールヒット！これで勝負はついた

ターン開始直後に、少々のダメージを受けるのを覚悟していたが、すべてミスとなりノーダメージ。「幅跳び前」で移動した時点で、17体もの幻獣を「ミサイル」の攻撃範囲内に捉えることに成功した。もはや「ミサイル」を実行するタイミングとしては申し分ない。「防御→狙いをつける→ミサイル」を実行したところ……、これがなんと、17体をすべて撃墜することに成功！　「多目的ミサイル倉」を3つも用意してあったので、もう1発「ミサイル」を実行することも考えていたが、「射撃」のみで事足りる状態となった。

ターン 4~6 「移動行動→射撃」で残る3体を片付ける

まずは、「横跳び左→射撃→連射」でミノタウロスを撃墜。続いて、「横跳び左→狙いをつける→射撃」でゴルゴーンを倒し、最後に「向きをかえる→射撃」でナーガを撃墜した。本来ならば最も激戦が予想される3戦目だったが、「ミサイル」が予想以上の効果を発揮したため、思ったよりラクに勝つことができた。

▲射角を合わされないよう、「横跳び左」で移動しつつ「射撃」。

入力したコマンドワード

1ターン目：	JFSMOKEJ
2ターン目：	FDOJFJFJ
3ターン目：	FDOCAMIS
4ターン目：	SJLGAGWA
5ターン目：	GJLCAGAG
6ターン目：	WTWGAGWA

九州地方放棄決定後の撤退戦

熊本撤退戦

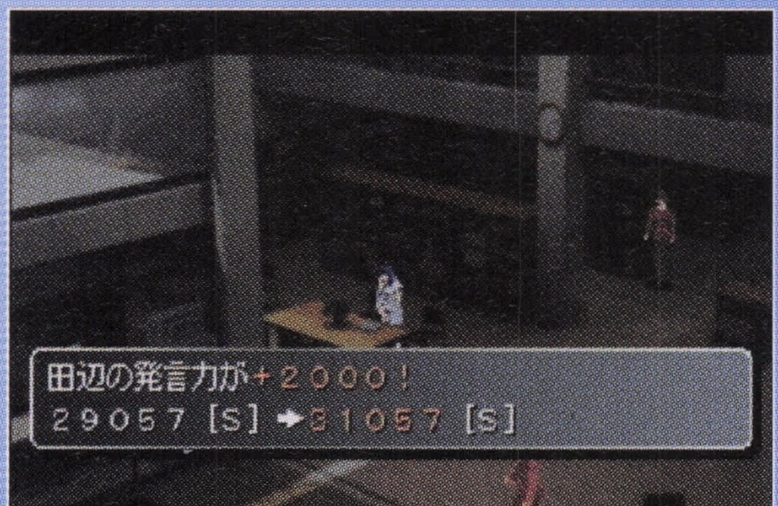
●イベント発生の条件

4月30日になった時点で、戦況が人類側不利だった場合、以降のHRに出ると「撤退通知」のイベントが発生する。その後、「？？？戦」イベントを起こさない限り、いくつかの「熊本撤退戦」がらみのイベントをへて、5月10日の終了後に熊本撤退戦が発生する。この戦闘の結果がどうあれ、クリアランクはDかEに確定となる。

▲戦闘に慣れてくると、狙わない限りまず発生することはないであろうイベント戦闘だ。

とにかく生き残れ！

熊本撤退戦のポイントは、とにかくプレイヤーキャラさえ死ななければOKだということ。たとえ、NPCが何人も死に、機体がすべて壊れようとも、クリアランクは熊本撤退戦が発生した時点で確定している。なので、クリアするだけなら味方機の陰に隠れ、20ターンの間、逃げ回るだけでもOK。とくに、ランクEクリア狙いの場合は、パラメータも低いことだろうし、ムリをしない方が無難だろう。とにかく生き残るのが先決。

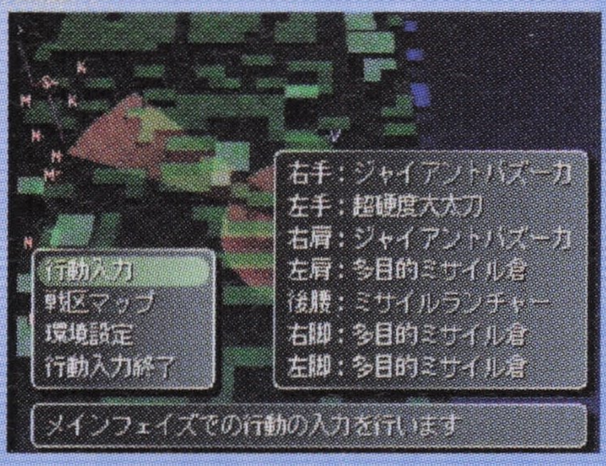


▲5月10日までに、必要となる物資を陳情しておくこと。

▶とりあえず「ミサイル」を撃ち、あとは逃げるのもいい。

リプレイスタート

安全な位置から攻撃できる「ジャイアントバズーカ」を2つ装備し、白兵戦にも対応できるように「超硬度大太刀」も用意。あとは、「ミサイル」にすべてを賭けるという装備。



▲最大ステップ数は減るが、「展開式増加装甲」を装備するのもいい。

ターン 1 「ジャイアントバズーカ」でスキュラを攻撃

とりあえず、放置しおくとやっかいなスキュラを「射撃」。これである程度ダメージを与えておき、「ミサイル」で確実に撃墜できる状態にしておく。「狙いをつける→射撃」にしなかったのは、これでスキュラを1体倒せたとしても、直後にもう1体のスキュラから攻撃を受ける危険性が高いため。当然、「射撃」後の「歩く」で、スキュラの射角を避けるように移動した。

ターン 2~3 弱らせておいた幻獣を「ミサイル」で殲滅

回り込むように幻獣密集地帯に移動。その際、ルート上にいたミノタウロスに「突く」で軽くダメージを与えておいた。目標の位置で、「防御→狙いをつける→ミサイル」を実行し、15体撃墜。

ターン 4~6 近接戦の基本コンボで残りの幻獣を処理

残り5体を、「幅跳び前→突く→返し刃」のコンボで片付けることに。まずは、先ほどの「ミサイル」で倒しきれなかったスキュラを撃墜。その後、味方機とともに4体を倒した。

ターン 7~20 増援の幻獣が現れたら速攻で「突く」

ここから先の戦闘は、2ターンに1回のペースで出現する幻獣の増援を撃墜していくことに。とはいえ、増援は1体ずつしかやってこないので、「向きをかえる→幅跳び前×1～3→突く→返し刃」のコンボで問題なく対処できた。これを、作戦終了となる20ターン目終了時まで繰り返し、熊本撤退戦はクリア。

▲17ターンで武器を使い切った。

入力したコマンドワード

1ターン目：	JFGAGWGFG
2ターン目：	JFJFJFSJL
3ターン目：	DOCAMISSV
4ターン目：	GJFSTWJFJ
5ターン目：	FSVGJRJFJ
6ターン目：	WGFSVGFFG
7~20ターン目：	TWJF(×1～3)SV

ガンバレでガンバレ No.23

【すっぽかされて当然】デートをしようと校門前で待っていると、デート相手じゃないNPCがワラワラ寄ってきて、デート相手が入って来られません。これに気がついた直後は、「まったく不便なシステムだ」と思っていたが、よくよく考えると、「こんなハーレムな状況で待っていたら、デート相手は声をかけずに引き返すに決まっているじゃないか！」という結論に到達。すっぽかされて当然です。

機体・部署別戦術指南

各機体の基本戦術&オススメ装備を紹介

ここまでに説明してきた情報を元に、各機体および各部署におけるオススメの装備と戦術を紹介する。同じ機体であっても、装備しだいでかなり戦術が変わってくるものだ。戦況や自分の好みに合った戦い方ができるよう、いろいろな装備を試してみるのもいいだろう。

武装データ一覧

	装備品	攻撃力	射程	射角	命中精度	弾数	重量	弾倉タイプ	備考
士魂号用	ジャイアントアサルト	300	1400	512	140	8	200	機関銃弾帯	射角は広いが射程はやや短め。弾数が多く使いやすい
	ジャイアントバズーカ	1300	2600	256	300	1	600	—	絶大な攻撃力を誇る武器。ただし弾数は一発きりである
	92mmライフル	500	2000	192	200	4	400	砲弾倉	両手用の狙撃武器。射角は狭いが射程はそこそこ長い
	ミサイルランチャー	400	820	4096	170	1	200	多目的ミサイル倉	射程内の敵全体を攻撃することができる
	超硬度大太刀	800	500	1152	300	—	400	—	白兵戦用の太刀。射程が短いため、接近戦で用いる
	N・E・P	9999	5000	256	900	1	1600	—	ナル・エリンコゲート砲。最強の威力と最長の射程を誇る
	精霊手	3000	2000	768	900	1	0	—	精霊の力を使って攻撃。射角・射程ともに優秀
	展開式増加装甲	—	—	—	—	—	2300	—	肩に取り付ける、士魂号用の盾
	煙幕弾頭	—	—	320	—	1	50	—	ジャイアントアサルトに装填してスモーク弾を発射し、レールガン系の攻撃を30ステップの間無効化する
ウォードレス用	アサルトライフル	100	1100	320	200	8	4	機関銃弾帯	片手用の狙撃武器。弾数が多く使いやすい
	ヘビーマシンガン	200	1200	320	170	6	20	機関銃弾帯	分隊機関銃。使い勝手は少々悪い
	サブマシンガン	60	400	2048	200	16	2	機関銃弾帯	アサルトライフルよりも射程は短いが、射角は広い
	40mm高射機関砲	400	1500	196	100	4	16	砲弾倉	歩兵が使うなかでは最も強力な携帯火器
	レーザーライフル	100	2000	92	100	1	10	—	レーザー武器。弾数の設定はないが、レーザーの充填が完了しないと発射できない
	ロケットポッド	500	2500	512	300	2	24	多目的ミサイル倉	歩兵用長距離攻撃専用武器
	超硬度カトラス	200	240	1024	270	—	3	—	白兵戦用の剣。射程が短いため、接近戦で用いる
	可憐用カトラス	350	350	1152	300	—	10	—	可憐D型固定装備のカトラス。通常のカトラスより高性能
	手榴弾	300	800	320	100	—	1	—	スカウトの「投げる」コマンドで使用。敵にダメージを与える
	シールド	—	—	—	—	—	20	—	ウォードレス用の盾。肩に装備する
	リテルゴルロケット	—	—	128	—	—	16	—	スカウトの「ロケットジャンプ」コマンドで使用。長距離移動、高所への移動が可能になる
	煙幕手榴弾	—	—	512	—	1	1	—	スカウトの「投げる」コマンドで使用。スモークを張り、レーザー系の攻撃を30ステップの間無効化する
	ミサイルポッド	800	2000	512	300	4	10	多目的ミサイル倉	スカウトが二人一組で使用する対空対地両用ミサイル
	レールガン	600	3800	128	400	6	10	砲弾倉	スカウト二人が使う対幻獣自走砲

士魂号単座型

装備と装甲の組み合わせしだいで射撃と白兵のどちらにでも対応

決定的な特徴はないものの、装備と装甲を変えることによって、さまざまな戦術に対応することができる、汎用性の高い機体である。型式には、「初期」「中期」「後期」の3種類が存在するが、ゲーム開始時に小隊に配備されているのは初期型。発言力がたまったら、より性能の高い後期型を陳情しよう。

◀装甲の種類は、作戦会議によって変更できるぞ。

士魂号単座型の基本性能

名称	回避	装甲	重量	耐久	打撃	ステップ
士魂号初期型－軽装甲	700	160	1200	850	300	10
士魂号初期型－標準装甲	400	185	1600	950	200	10
士魂号初期型－重装甲	300	215	2000	1050	100	9
士魂号中期型－軽装甲	740	165	1220	860	310	10
士魂号中期型－標準装甲	420	190	1640	960	210	10
士魂号中期型－重装甲	310	220	2050	1060	110	9
士魂号後期型－軽装甲	780	170	1240	870	320	10
士魂号後期型－標準装甲	440	195	1680	970	220	10
士魂号後期型－重装甲	320	225	2100	1070	120	9

オススメ装備1 バランス重視タイプ

近～中距離での戦いを想定したバランス重視の装備。装甲は標準装甲がオススメだが、回避力を重視するのであれば軽装甲にしておこう。まずは中距離で「射撃→連射」で攻撃し、幻獣との間合が詰まってきたら、「幅跳び」からの剣攻撃で対応しよう。また、スキュラがいた場合は、「スモーク」を使い、スキュラのレーザー系攻撃が無効化となっているうちに、「突くor切る→返し刃」のコンボで倒してしまおう。

士魂号単座型バランス重視タイプ

装備箇所	装備品
右手	ジャイアントアサルト
左手	超硬度大太刀
右肩	展開式増加装甲
左肩	煙幕弾頭
腰	煙幕弾頭
右足	機関銃弾帯
左足	機関銃弾帯

◀射程が短い幻獣は、できるだけ射撃で倒してしまおう。

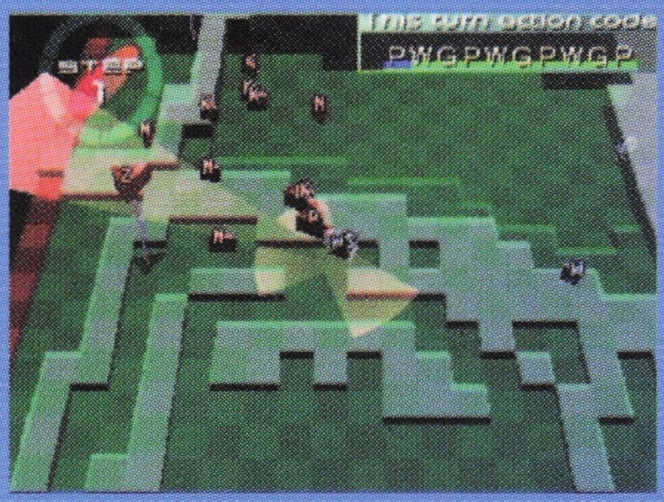
▲「超硬度大太刀」を左手に装備しているため、「切る」は（左）のみとなる。

オススメ装備2 白兵戦重視タイプ

剣による近接戦に特化した装備。基本となる攻撃パターンは「幅跳び→突くor切る→返し刃→回避」となる。近接戦のポイントは、各ターンの最終ステップで、必ず移動行動を行い、幻獣の攻撃範囲外に移動しておくこと。これにより、ターン開始直後の幻獣の先制攻撃を受けずにすむ。幻獣が撤退行動を始めたとき、自機との距離が離れているようであれば、装備を「ジャイアントバズーカ」に持ち替えて攻撃しよう。

士魂号単座型白兵戦重視タイプ

装備箇所	装備品
右手	超硬度大太刀
左手	超硬度大太刀
右肩	ジャイアントバズーカ
左肩	－
腰	－
右足	－
左足	－



◀ターン開始直後には、必ず幻獣の先制攻撃がある。

▲「切る（左or右）」「返し刃」「回避」は、学園モードで必ず習得しておこう。

ガンパレでガンパレ No.24

【貢ぎ物】魅力の数値が高いと、男女問わず注目されてしまうのは周知の事実。それがとくに実感できるのが、部署を変えたとき。魅力評価Sの速水がパイロットからスカウトに異動してみたら……。翌日、舞とブータが「武尊」を、瀬戸口が「機関銃弾帯」を、ののみが「ミサイルポッド」を、すべて速水のために陳情してきた。でもこれって、陳情というよりも、ほとんど貢ぎ物なのでは？

士魂号複座型

とにかく「ミサイル」を決めて どれだけ撃墜できるかが勝負

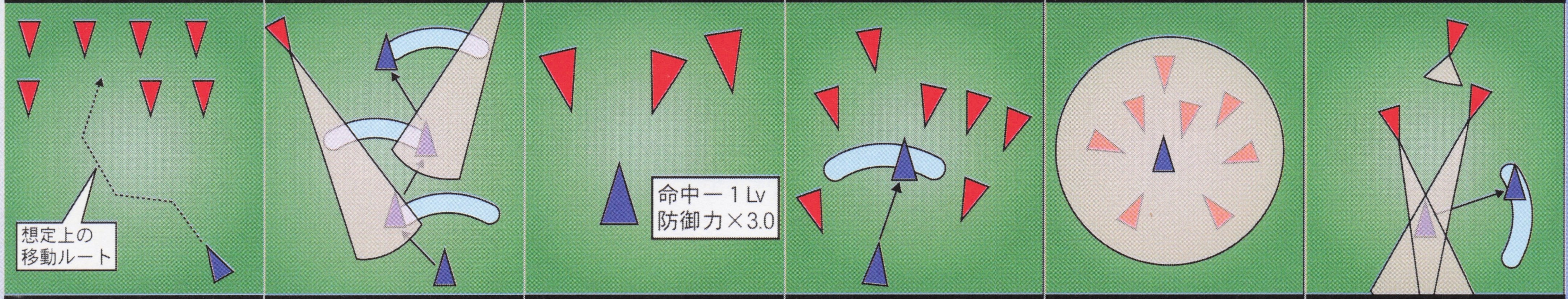
士魂号複座型といえば、なんといっても「ミサイル」。これ1発で何体撃墜することができるかがポイントとなる。よって、「狙撃」「夜戦」技能は必ずレベル3まで上げ、「狙いをつける」を習得しておくこと。また、「ミサイル」の効果を最大限に発揮するには、幻獣の密集地帯に跳び込むことになるので、機体のパラメータが低いうちは「展開式増加装甲」を装備しておこう。

士魂号複座型の基本性能

名称	回避	装甲	重量	耐久	打撃	ステップ
士魂号複座突撃仕様	400	185	2000	950	200	9
士魂号複座電子戦仕様	200	210	2400	950	100	7

「ミサイル」を使った基本戦術

「ミサイル」の攻撃範囲に、より多くの幻獣を巻き込むための基本戦術を伝授。複座型で撃墜数を稼ぐのであれば、1回の戦闘に1度は実行することになるので、必ずマスターしておこう。



▲まずは、幻獣の位置と自機の位置&向きを確認。ここから、自機のだいたいの移動ルートを想定しよう。

▲ジグザグに移動することで、幻獣に射角を合わされても、射撃を実行される前に、その場から離れることができる。

▲幻獣の密集地帯に近づくと、射角を避けきれなくなってくる。なので、その手前でいったん「防御」をしておく。

▲移動障害を受けない「幅跳び」で、幻獣の密集地帯へ飛び込む。移動後は、もちろん「防御」を実行。

▲「防御」の効果が持続しているうちに、「狙いをつける→ミサイル」。何機撃墜できるかは、攻撃力と運しだい。

▲攻撃を終えたら、移動障害を受けない「幅跳び」で移動。その後、態勢を立て直してから、再度攻撃に移行しよう。

オススメ装備1 射撃重視タイプ

ステータスが十分であれば、非常にラクな戦術&装備。「スモーク」でレーザー系の攻撃を無効化したら、「ミサイル」で攻撃。残った幻獣は「射撃→連射」で片付ければOKだ。ただし、ステータスが低いと、「ミサイル」後に「射撃」だけでは対処しきれなくなるので注意。

士魂号複座型射撃重視タイプ

装備箇所	装備品
右手	ジャイアントアサルト
左手	煙幕弾頭
右肩	機関銃弾帯
左肩	展開式増加装甲
腰	ミサイルランチャー
右足	多目的ミサイル倉
左足	多目的ミサイル倉

◀1回の「ミサイル」で、ミノタウロスを倒せるようになろう。

◀「ミサイル」後、残りが数体であれば「射撃」で楽勝！

オススメ装備2 バズーカ先制タイプ

基本戦法の、「跳び込んでミサイル」を実行する前に、「ジャイアントバズーカ」で強力な幻獣を倒してしまう戦術。スキュラやミノタウロスを先に倒しておけば、大ダメージを受ける危険性が下がる。これにより、幻獣の密集地帯へ跳び込んだあとのリスクも減るので、「展開式増加装甲」で防御力を上げるよりも、最大ステップ数を優先することができる（「展開式増加装甲」を1つ装備した場合、最大ステップ数は9となる）。また、「ジャイアントバズーカ」の残数に余裕があるのなら、両肩に予備の武器を装備しておき、撃ち終えた「ジャイアントバズーカ」と持ち換えるのもいいだろう。

士魂号複座型バズーカ先制タイプ

装備箇所	装備品
右手	ジャイアントバズーカ
左手	ジャイアントバズーカ
右肩	－
左肩	－
腰	ミサイルランチャー
右足	多目的ミサイル倉
左足	多目的ミサイル倉

◀「狙いをつける→射撃」で、まっ先にスキュラを撃墜！

士翼号

機動力はズバ抜けた性能 「すり足」を使って動き回れ！

士翼号の基本性能

名称	回避	装甲	重量	耐久	打撃	ステップ
士翼号	3600	90	1200	800	600	10

士翼号の最大の長所は、なんと言っても機動力。「すり足」を使えば、ほかの機体の「歩く」～「走る」に相当する移動距離を全方位に行えるのだ。これを活用し、幻獣の攻撃範囲を避けるように移動しながら、白兵戦を仕掛けていくのだ。避け切れない状況になってきたら、「幅跳び」で一気に離脱してしまえばいい。

◀必要ステップ数2で、こんなに自由に動ける「すり足」。

▲「パンチ→すり足→パンチ→すり足～」のコンボが有効的に活用できるのも、士翼号ならでは。

オススメ装備 バズーカ先制タイプ

「ジャイアントバズーカ」で攻撃したのち、「超硬度大太刀」に持ち換えて白兵戦に移行。「超硬度大太刀」を2つ装備しないのは、最大ステップ数が減少するのと、「パンチ」との併用を考えているため。ステップ数よりも攻撃範囲を優先するのであれば、2つ装備しよう。

士翼号バズーカ先制タイプ

装備箇所	装備品
右手	ジャイアントバズーカ
左手	ジャイアントバズーカ
右肩	超硬度大太刀
左肩	－
腰	－
右足	－
左足	－

◀「ジャイアントバズーカ」は、撃ち終ったら捨ててしまおう。

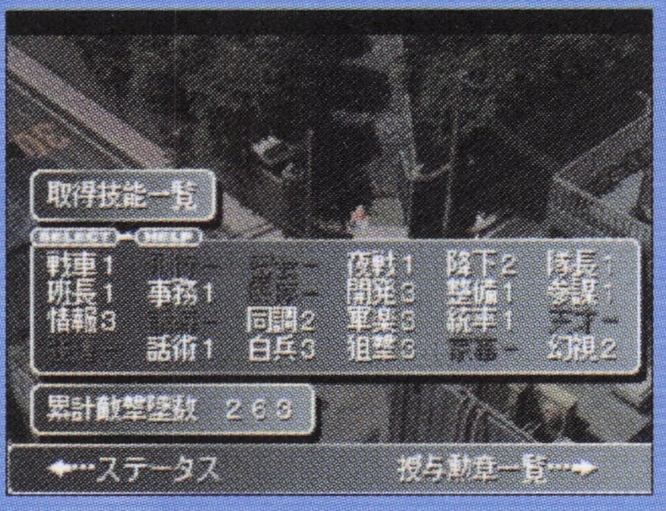
ガンバレでガンバレ No.25

【ストーカープレイ失敗】『GPM』のスゴイところと言えば、ストーカープレイが楽しいということ。というわけで今回は、話しかけると血を吐いて消え去ってしまう岩田を追いかけてみることに。しかし、ここで予想もしなかった誤算が発生した。つねにクネクネしている岩田の動きを見ていたら、なんだか気分が悪くなってきた。岩田の腰の動きでゲーム酔い!? ぐふっ。

スカウト

遠距離からの射撃か、白兵戦などを挑むかどちらかに特化させよう

単純な戦闘能力において、あきらかに士魂号に劣るスカウト。よって、スカウトで士魂号に匹敵する活躍をするためには、1つの戦法に特化させたほうがいい。安全性を重視し遠距離からの射撃で稼ぐか、撃墜数を重視し、白兵戦を挑むかのどちらかを選ぼう。



◀高性能のウォードレスを陳情するため、開発技能をレベル3まで習得しておこう。

ウォードレスの基本性能

名称	回避	装甲	重量	耐久	打撃	ステップ
武尊	2200	80	60	100	60	10
可憐本国仕様	200	200	160	250	120	8
可憐通常型	200	150	160	230	80	9
可憐D型	100	150	160	230	60	8
互尊狙撃仕様	200	110	100	200	50	10
互尊戦車兵型	200	80	80	150	30	10
久遠戦闘工兵型	200	90	70	180	30	10
久遠戦車兵型	300	70	60	130	20	10

オススメ装備1 射撃重視タイプ

射撃系を主戦力とするのであれば、両肩にも武器を装備できる「可憐通常型」がベスト。遠距離にいる幻獣を「レーザーライフル」で狙い撃ちにし、中距離まで近づかれたら「アサルトライフル」で撃墜していこう。「アサルトライフル」は、「ヘビーマシンガン」に換えてもいい。

スカウト射撃重視タイプ

装備箇所	装備品
右手	レーザーライフル
左手	レーザーライフル
右肩	アサルトライフル
左肩	シールド
腰	−
右足	機関銃弾帯
左足	煙幕手榴弾

◀「レーザーライフル」はチャージ式なので、弾切れナシという特殊な武器。

◀スキュラが接近してきたら、「煙幕手榴弾」を使ってレーザーを無効化。

オススメ装備2 白兵戦重視タイプ

着用するウォードレスは「武尊」。「ロケットジャンプ」で幻獣に接近し、「突くor切る→返し刃」で一気に倒そう。倒したあと、攻撃範囲内にほかの幻獣がいる場合は、「返し刃」から「回避」につないだのち、近接攻撃を行おう。体力が高ければ、「キック」での攻撃も有効だぞ。

スカウト白兵戦重視タイプ

装備箇所	装備品
右手	超硬度カトラス
左手	超硬度カトラス
右肩	煙幕手榴弾
左肩	シールド
腰	リテルゴルロケット
右足	煙幕手榴弾
左足	煙幕手榴弾

◀「ロケットジャンプ」で機動力の低さをカバーする。一気に白兵戦に持ち込め。

◀攻撃力に不安のあるスカウトでは、少ない手数で倒せる小物を優先的に狙っていこう。

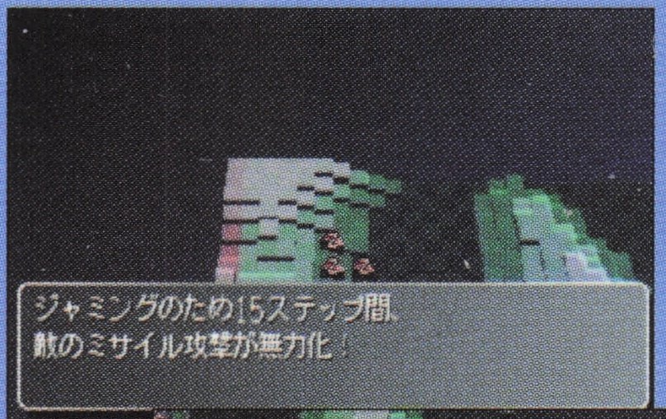
司令

基本は小隊機の指揮と支援 出撃や転戦地区の選択もできる

司令の場合、自ら戦うというよりも、味方機の指揮やサポートがメインとなる。つねに「煙幕弾で敵を撹乱」と「ジャミングで敵を撹乱」を使い、味方機がダメージを受けないようにサポートしていこう。また、「航空支援」は、「飛行」技能のレベルが高いほど、要請から実行されるまでの時間が短くなるので、必ずアップさせておくこと。ちなみに、「指揮車運転手兼事務官」「指揮車銃手兼衛生官」が不在の場合は、戦闘に参加することができない（出撃自体は起こる）ので注意しよう。

司令で出撃時の戦闘コマンド

コマンド		効果
ユニットに行動指示	移動目標を表示	小隊機を目標地点に移動させる
	攻撃目標を表示	小隊機に目標の敵を攻撃させる
支援要請	航空支援	友軍部隊に航空支援を要請（要、飛行技能）
	曲砲支援	友軍部隊に曲砲支援を要請
小隊支援行動	煙幕弾で敵を撹乱	15ステップの間、敵のレーザー系攻撃を無効化
	ジャミングで敵を撹乱	15ステップの間、敵のミサイル系攻撃を無効化



◀実弾系の攻撃を持つ幻獣には「ジャミング」で敵を撹乱。

▶スキュラがいたら、即「煙幕弾で敵を撹乱」を実行しよう。

◀基本的には、小隊ユニットの攻撃目標のみ指示していけば問題ない。

◀指揮車が撃墜されたときは、パイロットと同様に、歩兵として戦うことになる。

不幸にも機体が撃破されたときは…。歩兵での戦い方をチェック!!

パイロットか司令で出撃していた際に、機体（指揮車）が破壊され、歩兵ユニットとなった場合の戦い方をチェック。できれば、ムリをせずに撤退した方がいいが、「ほんの少しでも撃墜数を稼ぎたい」「なんとしても勝たなくてはならない」という状況下に陥ったときのための戦術を伝授しておこう。ただし、リスクは非常に高いので、決して過信しないこと。

▶歌を歌ってしまい、撤退できない場合は、戦わざるを得ないだろう。

◀いざという場合に備え、ウォードレスの装備&陳情を怠らないように。

オススメ装備 全力射撃タイプ

味方機を盾にするような形で幻獣に接近していき、「全力射撃」。終了後は、即、反転離脱だ。

◀小物が相手ならば、数体まとめて撃墜することも十分に可能だ。

歩兵全力射撃タイプ

装備箇所	装備品
右手	サブマシンガン
左手	アサルトライフル
右肩	シールド
左肩	シールド
腰	−
右足	煙幕手榴弾
左足	煙幕手榴弾

ガンパレ de ガンパレ No.26

【それだけは捨てないで】ソックスハンターこと中村プレイ。「どうせ靴下は数日でそろえられるから、序盤は仕事をがんばってみよう」などと思っていたら……舞が速攻で靴下を捨てやがった。ちょっと待て、そのアイテム欄にあるネットワークセル×4とか紅茶×2とかより、靴下のほうがはるかに大事なものだろ!? たのむから、捨てないでください。主に、中村のために！

気になるコト&困ったコト Q&A

ありがちなトラブル、疑問点をQ&A方式で解決！

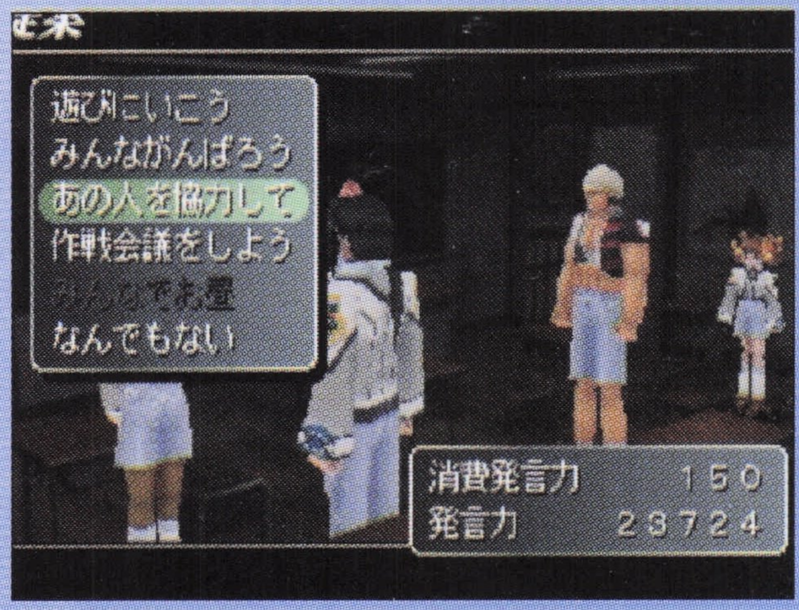
これまでの攻略で解説してきたポイントをもとにプレイをしていても、予想外のトラブルに陥ってしまうこともあるハズ。そんなときに、どう対処していいのかわからないという場合は、このコーナーを参照してみよう。きっと、有効な解決法が見つかるはずだ。また、トラブルではないが、ちょっとした疑問点にも答えていく。

Q うまく両想い状態になれない
A 調整に便利な提案を覚える

片想い状態になってしまったときに、友情・愛情評価の調整に便利な提案コマンドを習得しておこう。まずは、序盤でとにかくお互いの評価を上げたい場合。この場合は、成功率の高いたずねる系の提案を使うといい。次にこちらの評価だけ高くなってしまった場合。そんなときは注意系の提案を行うと、こちらの評価を下げつつ相手の評価を上げられる。最後はたのむ系。これは、一気にお互いの評価を上げたいときに使おう。繰り返して提案しても成功率が下がりにくく、とくに「あの人と仲良くして」は、仲良くしてほしいNPCを変えるだけで別の提案内容あつかいになるので、連続して実行するのに最適な提案コマンドといえる。

◀たずねる系は、お近づきになりたいときに使う定番の提案コマンド。成功率が高いので、仕事時間外ならまず成功する。ゲーム序盤など、NPCたちとあまり仲良くなっていないときに使うといい。

▶注意系は、友情・愛情評価を調整したいときに、非常に役立つ提案コマンド。この提案コマンドと逆に、こちらの友情・愛情評価を上げて、相手側を下げたいのであれば、わざと失敗となる提案を行えばいい。



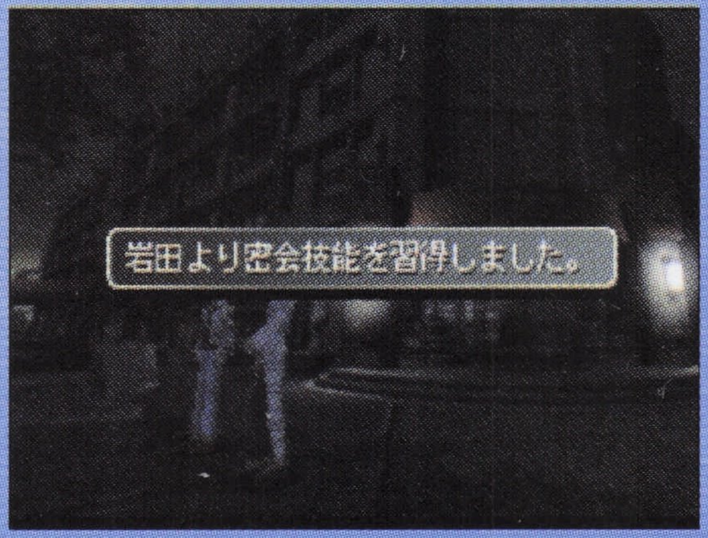
◀たのむ系は、連続で使うのに便利。発言力さえあれば、昼休みの間だけで、簡単に「運命の友」にだってなれるぞ！　ただし、NPC同士の人間関係に影響が出るので、多用はひかえたほうがいい。

Q NPCが仕事をしない
A 魅力の上げすぎ

ただ単に、そのNPCの士気が下がっているだけと言う場合もあるが、たいていの原因はプレイヤーキャラにある。その原因とは、プレイヤーキャラの魅力が高すぎる場合だ。プレイヤーキャラの魅力が非常に高いと、NPCたちは授業や仕事よりも、プレイヤーキャラに近づくことを優先するようになってしまう。こうなると、当然、仕事のほうはおざなりになってくるというわけだ。これを解消するにはプレイヤーキャラの魅力を下げるしかない。一番手っ取り早い手段は、「牛乳」と「雑きん」を手に入れ、「雑きん」を使うこと。すると、持っていると体力・気力・魅力が100ずつ下がるアイテム「牛乳を吸った雑巾」が完成するのだ。あとは、自然に魅力が下がるまで、これを持ち続けていればOK。

Q 争奪戦が起きまくる
A 「密会」技能を習得

争奪戦の対策は、やはり「密会」技能を習得して発生確率を下げてしまうのがベスト。プレイヤーキャラが男性なら岩田、女性なら石津と一緒に訓練＆仕事をして教えてもらおう（「密会」が習得できるまで、一緒に訓練＆仕事を何度も繰り返すことになるので、この過程で仲良くなっても争奪戦を起こす心配のない同性NPCから習得したほうがいい）。また、「天才」技能でも代用が利くので、舞から「天才」を教わってもいい。ただ、確実に教えてもらえるわけではないので、習得するまでは争奪戦を起こしそうなNPCがいる場所に行かない（通らない）ようにしよう。「朝は校門前で近場にいるNPC に話しかけ一緒に教室へ行く」「昼休みになったら、すぐに教室を出て、仕事の持ち場に移動」「仕事時間外になるまで持ち場から出ない」。これらのポイントを心がけていれば、そうそう争奪戦は起こらないハズだ。



◀浮気をしまくるプレイ（もしくは、そうなってしまう）をするのであれば、「一緒に訓練しない？」＆「一緒に仕事しない？」と、「密会」技能の習得をゲーム序盤のうちに行っておくべきだ。

一問一答 ちょっとした疑問に即解答 Q&A

Q:失意、やきもちの直し方がわからない
A:気分を変えるアイテムを使用すればOK。「失意」なら「ブレイン・ハレルヤ」、「やきもち」なら「紫水晶」だ。

Q:昇進を陳情したのに昇進しない
A:昇進は、HRでの昇進イベントを起こさないと施行されない。施行されないかぎり、次の昇進を陳情することはできないぞ。昇進を陳情したら、昇進イベントが起きるまでHRに出るようにしよう。

Q:キャラボイスが聞けない
A:キャラボイスが流れるのは2周目プレイから。ただし、フルボイスではなく、各種イベントや、NPCと一緒に訓練（仕事）したときなど、一部のセリフのみとなっている。

Q:体を鍛えたいがすぐに倒れてしまう
A:体力・気力が減ってきたら、「お弁当」や「やきそばパン」などの回復アイテムを使って回復させよう。ちなみに、回復アイテムを買うことができる売店は16:00で閉まってしまうので、夜中に体を鍛えるのであれば、昼間のうちに買っておくこと（裏マーケットであれば夜中でも買える。ただし、回復アイテムは品薄ぎみ）。また、時間を1時間消費し、失敗する可能性もあるが（「家事」技能が高いと、失敗しにくくなる）、食堂兼調理場の厨房で「手作り弁当」を作ることができることも覚えておこう。

Q:提案が成功しない
A:とりあえず、「話術」技能と魅力をアップ

ガンパレでガンパレ No.27
【天才＝生まれ持った才能】天才技能さえ習得してしまえば、情報技能以外は訓練する必要なし！　ということで、舞と仕事＆訓練を毎日行う速水。ところが、飛行だとか事務だとかは教えてくれるのに、いつまでたっても天才だけ習得できない。そうしているうちに、天才以外の技能ばかりが充実していき……、天才以外の全技能を習得することに成功しました！　う～む、天才になるつもりが努力の人に……。

Q 会話に割り込まれたくない
A 「なんでもない」を提案すると…

特定のNPCに提案したいのに、周りにいるNPCが会話に割り込んできて、提案が成功しない。そんなときは、「呼ぶ」→「みんな聞いて」→「なんでもない」（「なんでもない」を習得していないのなら、「みんな聞いて」→提案キャンセルでも代用可）を実行するといいぞ。「なんでもない」は、NPCたちの思考（今、何をしたいと思っているか）を変えることができる特殊な提案なので、「会話に割り込みたい」と考えている周りのNPCたちの思考に、ほんの少しの間だけ空白の時間を作ることができる（試しに、NPCが視線ビームを出しているときに「なんでもない」を実行してみよう。見つめるのを止めてしまう）。あとは、そのほんの少しのスキをついて、お目当てのNPCに提案をすれば割り込まれずにすむのだ。本当にわずかな時間なので（時間表示が進むまで。つまり、最長でゲーム内時間の59秒）、提案したいNPCのすぐそばに移動するか、「呼ぶ」で近くに飛び寄せてから行うのがポイント。

▲お目当てのNPCにすぐ話しかけられる距離にまで接近したら、「なんでもない」を提案。提案後、NPCたちが直立状態になっているうちに、お目当てのNPCへ提案しよう。

Q 発言力不足で何もできなくなってしまった
A 「知力」と「情報」技能を鍛えてプログラムを作成

発言力不足を解消するのに有効な手段としては、プログラムの「自動情報収集セル」や「電子妖精」を使うのが最も効果的だ。ただし、プログラムを作成するには「情報」技能が必須であり、情報技能の習得には高い知力が要求される。さらに、情報技能をレベル3まで習得したとしても、知力が低いと最高難易度のプログラムは作成できない（ギリギリ足りたとしても、成功率は低い）。なので、まずは知力をSまで上げてから情報技能の習得にとりかかろう。また、プログラムの作成は、その難易度に比例して時間がかかる。しかし、翌朝の6:00になれば強制的に作成完了となるので、1日の終了間際に行うようにすると、短時間で作成できる（成功率は変わらない）。

Q よくデートをすっぽかされてしまう
A 校門前のNPCを移動させよう

デート相手のNPCが約束の時間になっても現れない。これの主な原因として考えられるのが、待ち合わせの場である尚敬高校校門前に、新たなNPCが入ってこられない状況になっている場合だ。システム上、プレイヤーキャラがいる場には、4人までしかNPCは集まれない。よって、すでにNPCが場に4人いる状況だと、デート相手は絶対に現れないのだ。NPCがプレイヤーキャラにまとわりついてくるようであれば、NPCを引き連れていったん尚敬高校玄関に移動しておき、デート相手がくる時間を見計らって尚敬高校校門前に戻ろう。そのほかの原因として考えられるのが、デート相手が当日に病欠している場合。病欠は、体力＆気力のパラメータが低いNPCによくあることなので、前もって「救急箱」をプレゼントしておこう。ちなみに、病欠しているNPC は、「テレパス」を使うと一覧に表示されないので、これで確認することができる。しかし、これらの原因をすべて解消していたとしても待ち合わせ場所に現れない、すなわち、本当にすっぽかされる場合もある。

◀尚敬高校校門前にいたむろっているNPCたちを、尚敬高校玄関に誘導。

▲休みがちなNPCとデートをするときには、前日までに「救急箱」を持たせておくように。

Q 戦闘が起こらなくなった。起きても幻獣が逃げる
A 幻獣側の勢力を下げすぎないこと

出撃したら、できるかぎり幻獣を倒すというプレイスタイルで進めていくと、小隊の戦力が充実してきたゲーム中盤あたりで発生してしまいがちなトラブル。こうなってしまうと、出撃命令はめったに下らなくなり、たとえ出撃となっても、「幻獣が非実体化となる（逃げる）→戦闘終了」となり、撃墜数を稼ぐことができなくなってしまうのだ。この原因は、幻獣側の戦力に対して、こちらの小隊の戦力（一緒に友軍機が出撃している場合は、それらも含む）が圧倒的に強力であるから。これを解決するには、単純に小隊の戦力を下げればいい。具体的には、「配置換えでパイロットを空き部署にする」「機体変更を行って士翼号を破棄する」といったところ。この状態で、しばらく撤退を繰り返していれば、幻獣側の勢力が盛り返してくる。ただし、ほぼ壊滅状態であった場合は、そのまま全滅してしまうこともある。幻獣側が新戦力を投入する4月10日以降にこうなった場合は、もうあきらめるしかない。

▲戦う必要がないのであれば、ラクに戦闘をやり過ごす手として逆利用するのもいい。

させてみよう。あとは、ムチャな提案であったり、嫌われていたりしなければ、成功するようになるはずだ。

Q:士翼号に機体変更できない

A:士翼号は1人乗りの機体なので、1番機か2番機のどちらかに配備されることになっている。したがって、3番機パイロットだと士翼号に乗ることはできない。士翼号のパイロットになりたいのであれば、陳情するなどして1番機か2番機のパイロットに異動しよう。

Q:配置換えができないNPCがいる

A:スカウト以外の部署に就くには、特定の技能を持っていなくてはならない。よって、配置換えを考えているNPCが、異動先の部署で求められる技能を習得していなければ、当然、却下となる。また、ウォードレスを着用することができない、「狩谷」「中村」「ののみ」の3名は、スカウト（歩兵）になることができない（パイロットと司令になることはできるが、歩兵として行動することができないため、「乗降」と脱出行動が不可となっている）。

Q:授業の内容を聞き逃した

A:授業時間外に、聞き逃した授業を担当していた先生に話しかけてみよう。授業で話してくれた内容について、ひととおりおさらいすることができる。 2周目プレイでは、システムや戦術説明の授業はないので、忘れてしまった内容があるときに活用するのもいいだろう。

Q:デートの行き先を選べない

A:デートの行き先の選択権は、デートに誘った側にある。なので、チケットを用意しておいたのに別の場所に連れて行かれ、しかも「つまらなかった」などと言われたくないのであれば、たとえデートをしたい相手から誘われても、いったん断り、あらためてこちらからデートに誘おう。

Q:作戦会議で発案した議題が否決される

A:発案した議題が可決されるかどうかは、小隊内における発案者の人気度が大きなウェイトを占めている。すなわち、NPCからの友情・愛情評価が高ければたいていは可決されるし、逆であれば否決されやすい。ただ、作戦会議に出席していない NPCからの評価は関係ないので、出席者とだけ仲良くしていればOK（出席者は、「委員長」「副委員長」「各番機のパイロットおよび各番機の整備士から代表者1名ずつ」「発案者」）。

ガンパレでガンパレ No.28

【あれ、モテてない？】モテモテ野郎を目指したものの、浮気はしたくない。なので、恋人は作らず、告白はすべて断りつづけていたが……。告白を断りつづけた結果、女性NPCとは「恋愛評価だけダウン→親友状態」。男性NPCとは「恋愛・友情評価とも上昇→Hな雰囲気」という結果に。あれ？ これって、ぜんぜんモテてないんじゃ……。むしろ、禁断の世界へ一直線!?

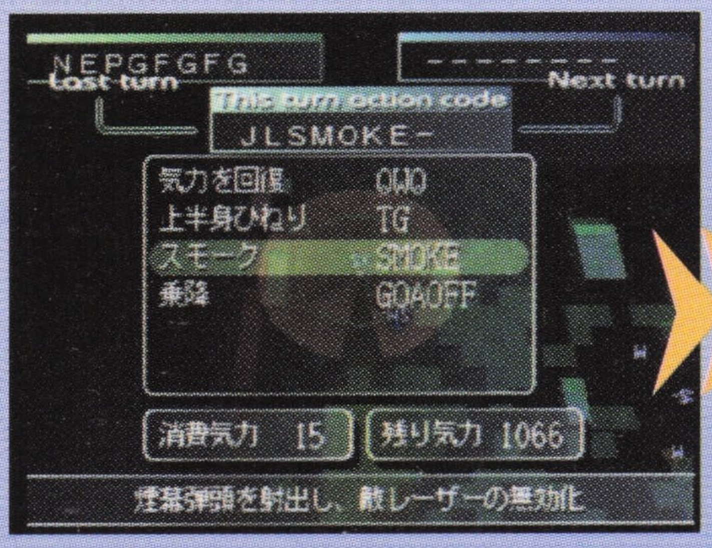
Q 戦死者はいないはずなのにランクB?
A イベントで死んでいる場合もダメ

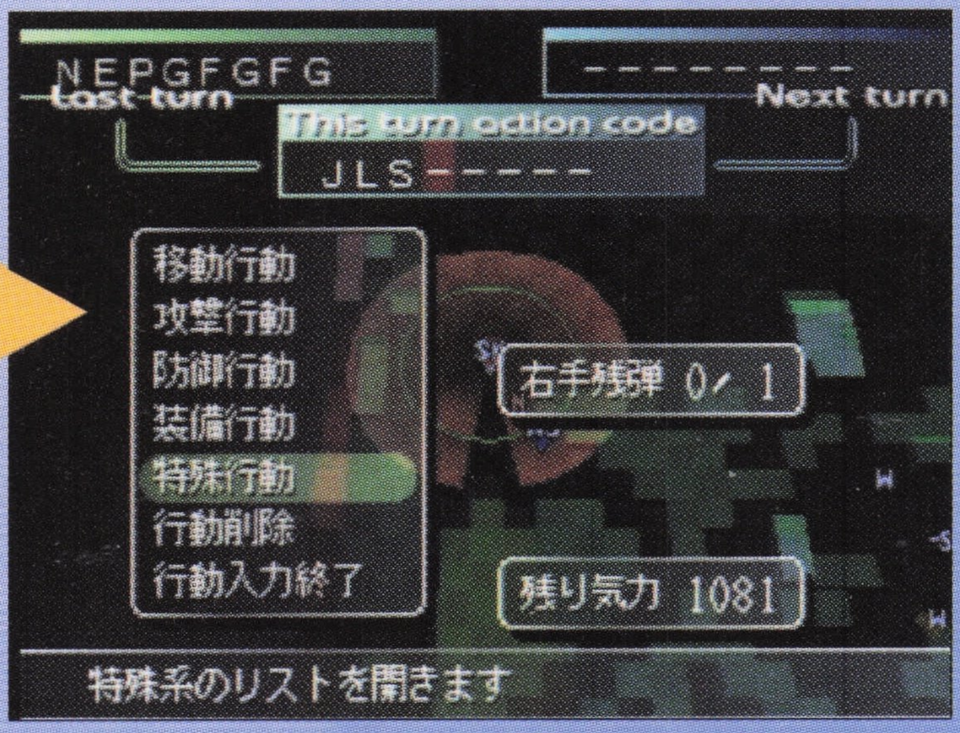
ランクSおよびランクAクリアの条件の1つは、正確には、「NPCに戦死者がいないこと」ではなく「ゲーム終了時点で、NPCが全員生きて小隊に残っていること」である。したがって、イベントで死亡したNPCがいたり、小隊からいなくなったNPCがいたりした場合は、必然的にランクB以下となることが決定する。これらのイベントは、特定の状況下で対象となるNPCに話しかけると発生するものと、会話中の選択肢によって発生するものがある。そのうち、会話中の選択肢によるものの場合は、事前の会話内容から察すれば回避できるので、うかつな行動をとらないように気をつけること。また、絢爛舞踏章を獲得すると発生させることができるようになる「???戦」で、ランクSクリアの条件を満たさぬまま「???」を倒してしまうと、上記の条件を満たすことができずに、ランクBとなってしまうので注意しよう。

▲「???戦」の発生条件など、ランクSクリアのためのくわしい情報はP.20を参照。

Q 未習得の戦闘コマンドを使えるときが!?
A コンボで発生させればOK

危険・手動モードで戦闘を行っていると、覚えていないはずの戦闘コマンドが組み込まれていることがある。これは、バグ技といった類のものではなく、コンボによりコマンドが発生したため起こる現象なのだ。具体的には、「横跳び右→スモーク」とコマンドを入力すると、コマンドワードは[JRSMOKE]となり、コマンドの内訳は「横跳び右[JR]→切る（右）[RS]→スモーク[SMOKE]」となる。これにより、「切る（右）」を覚えていなくても、コマンドワードが成立しているため、使うことができてしまうのだ。さらに、いったん成立したコマンドワードは、覚えているコマンドを普通に入力した場合と同じあつかいになるので、[JRSMOKE]の状態から「行動削除」を行なうと[JRS]となって、きっちりと「切る（右）」のコマンドワードが残るのだ。となると、「こんなことができるのなら、コンボで発生させることができるコマンドはNPCから教えてもらわなくてもいいのでは?」と思う人もいることだろう。しかし実際には、「横跳び左→切る（右）[JLRS]」といったように、コンボにならない組み合わせで入力しなくてはならない場面も必ず出てくるので、多用する戦闘コマンドはちゃんと覚えておこう。





▲▶「切る（右）」を習得していなくても、コンボシステムを応用すれば使用が可能になる!

Q 「機動力」「防御力」「攻撃力」で一番重要なのは?
A あなたの戦闘スタイルしだいです

装備品を組み合わせるときに、ついつい悩んでしまうのが、最大ステップ数と攻撃力・防御力のバランス。防御力や攻撃力を強化すればするほど、機体の重量は増し、最大ステップ数が減ってしまう……。そんなときに、装備選択の基準としてほしいのは、機体や装備のパラメータではなく、自分自身の戦闘スタイルだ。たとえば、白兵戦をメインとした戦い方をする場合。現時点での機体&装備に重量のある「超硬度大太刀」を装備すると、最大ステップ数が1減少する。しかし、剣攻撃は比較的コマンドワード数が少ないため、白兵戦をすればするほど、少ないステップ数で動けることになる。具体的には、同じ「接近して攻撃」という戦法でも、素手なら「幅跳び前→パンチ[JFGPW]」となるが、剣攻撃なら「幅跳び前→突き[JFS]」と、2ステップ分も少なく攻撃できることになる。ということは、理論上、2ターンに1回以上「JFS」というコマンドワードを、有効になるように組み込んでいくことができれば、本来、最大ステップ数が多い分、身軽なはずの素手状態よりも機動力があるということになるのだ。逆に、コマンドワードが比較的長めな射撃攻撃をメインにする場合は、最大ステップ数が減ってしまう「超硬度大太刀」は足かせにしかならない。それよりも、予備弾薬を持たせたり、「展開式増加装甲」で防御力を上げたりしておいた方が効果的となる。さらに言えば、「N・E・P」のように圧倒的な攻撃力を誇る兵器であれば、最大ステップ数や防御力など捨ててしまってもかまわないだろう。要は、「これがベストだ」という装備に合わせて戦うのではなく、自分なりの戦法に必要不可欠だと思われる装備品を選んでいけば、それがベスト装備となっていくのだ。それと同様に、機体、ウォードレスも戦法に合わせて改装&乗り換えをしよう。

Q こちらからNPCに愛の告白をするには?
A 愛情評価を上げて「Hな雰囲気」に持ち込め

意中の相手にこちらから告白をするには、まずは2人きりになって「Hな雰囲気」に持ち込まなくてはならない。このとき、相手の愛情評価よりもこちらの愛情評価のほうが高ければ、話しかけることで告白シーンに持ち込むことができるぞ（一応、「告白をしない」という選択も可能）。このあとは、NPCからの告白に応じた場合と同じくプレハブ校舎屋上に移動となり、ここでOKをもらうことができれば（まず、断られることはないが……）、晴れて2人は恋人関係になることができるのだ。ただし、すでに告白したい相手に恋人がいた場合は（これを確認するには、NPCのアイテムを見ることだ。男性NPCなら、女性NPCの「手作り弁当」を持っていたら、女性NPCならそのNPCの「手作り弁当」を持っている男性NPCがいたら、すでに恋人アリということになる）、どうあがいても告白シーンに持ち込むことはできない。ということで、お目当てのNPCと確実に恋人関係になりたいのであれば、早めに仲良くなって、さっさと告白してしまうようにしよう。とくに、2周目のプレイの場合は、ゲーム開始の時点で「告白さえすれば即、恋人関係に」という状態のNPCもいるので（来須とヨーコなど）、もたついているヒマはない。

▲当然ながら、すでに恋人がいる場合は、告白できない（されない）。

Q：芝村準竜師が不在で陳情ができない
A：とりあえず、夜になると準竜師は帰宅してしまうので、陳情は昼間のうちに行なうのが基本。また、「副官」に取り次ぎ不能と言われた場合は、その日はもう陳情できない。これは完全にランダムなので、どうしても本日中に陳情しなくてはならない用件があるという場合は、リセットしてその日の朝から やり直すしかないだろう。リセット&ロードを良しとするかは、プレイヤーの判断しだいだが……。

Q：NPCからのみ習得できる技能のレベルを上げるには?
A：NPCと一緒に作業をしたときに習得できる技能は、そのNPCが習得している技能の中から、自分の習得している技能よりもレベルが高いもの（もしくは未習得）に限定される。たとえば、「天才」レベル1を持つ茜と一緒に作業をして、「天才」レベル1を得ている場合。これを2に上げるのには、「天才」レベル3の（初期数値）舞と一緒に作業をするしかないのだ。

Q：幻獣がいなくなってしまい、絢爛舞踏章が獲得できなくなる
A：絢爛舞踏章を狙うのであれば、できるだけ膠着状態を持続させるのがベストだろう。膠着状態だと、出撃が2日に1回程度のペースで発生するので、1回の出撃で10～20体程度撃破していけば、ほどなく撃破数300を突破するはずだ。この膠着状態を持続させるコツは、戦闘に勝ちすぎないこと。小物を優先的に狙い、幻獣が撤退を始めたらスキュラやミノタウロスを見逃すようにしておくのだ（小物しか出てこない序盤は、全滅させてしまってもOK）。そうすれば、幻獣側の勢力が大きく下がることはないので、膠着状態を維持できる。もし、人類側が押されて、戦闘が苦しくなってきても、「熊本城攻防戦」を起こして勝利すれば、すぐに勢力図をひっくり返すことができるので問題ない。

Q：活躍したのに勲章がもらえない
A：一部を除き、勲章はHRの「勲章授与」でもらえるので、勲章の獲得条件を満たしたらHRに出よう。昇進と違い、まとめてもらうこともできるので、ある程度、数がたまったらHRに出るようにしてもいい。

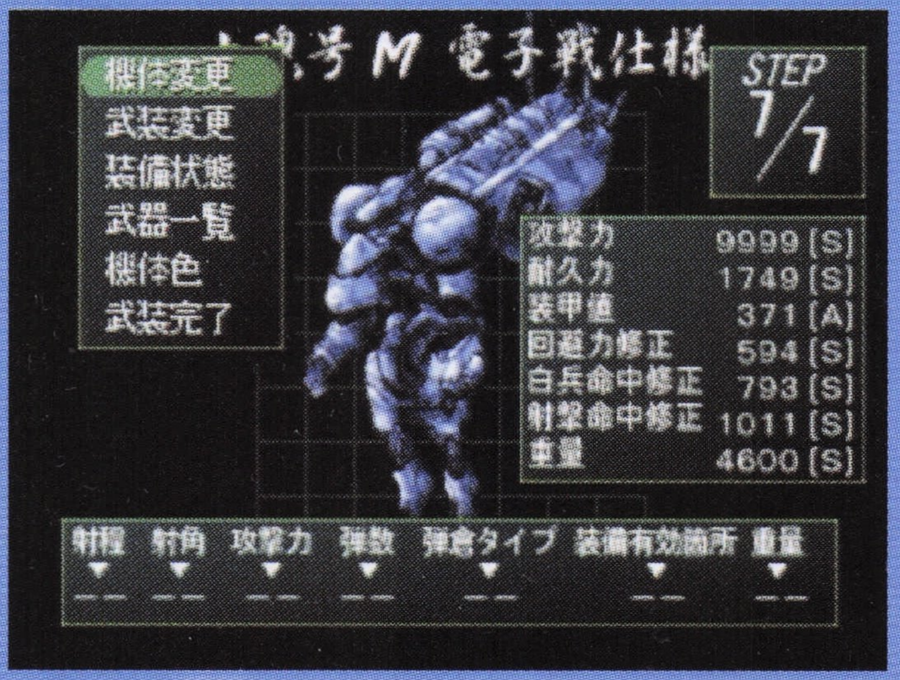
Q：シャワールームはどこにできるの?
A：シャワールームは、あまり目立たないがプレ

ガンパレでガンパレ No.29

【これって強運3?】速水でプレイしていた際、テレポートを使わずに（靴下気絶法も不可）万引し、何回連続で逃げきれるかにチャレンジ。結果は、8連続成功。「さすが、強運技能3はダテじゃない」などと思っていたが、田辺でチャレンジしたところ、一発で捕まった。同じ強運技能3でも、こうも違うものとは……。田辺の好きな人が、裏マーケットでバイトでもしてたのだろうか?

Q 士魂号複座型電子戦仕様の活用法とは？
A NPCをサポートするのに最適

士魂号複座型電子戦仕様の最大の特徴といえば、「ジャミング」。このコマンドを使うと、敵の実弾系の攻撃を30ステップの間、無効化することができるのだ。これを、レーザー系攻撃を同じく30ステップの間、無効化する「スモーク」と併用すれば（「スモーク」を実行するには、「ジャイアントアサルト」を手に装備し「煙幕弾頭」を持っておくこと）、普段はあまり活躍できないNPCパイロット＆スカウトたちに撃墜数を稼がせるチャンスを作り出すことができる。具体的には、「軍楽」を習得してガンパレード・マーチを歌い、殲滅戦に持ち込む。あとは、「ジャミング」＆「スモーク」で徹底的にサポートするのだ。これで、滝川の〝エースパイロットになりたい〟という夢をかなえてあげることだってできるハズだ。



▲最大ステップ数が7と少ないため、前衛で戦うのには向いてない機体だ。

Q 能力不足で「熊本城攻防戦」に勝てない
A HRを休んで延期させよう

戦闘に慣れていないと、苦戦するケースが多い「熊本城攻防戦」。もう1つの難関イベント戦闘「降下作戦」と違い、発生条件が整ってしまったら回避することはできないため、ステータスが不十分な序盤に起きてしまうと、行き詰まってしまうことも。ここは1つムリをしないで、熊本攻防戦の発生時期を遅らせ、パラメータが十分に上がってから挑んだほうがいいだろう。発生条件の最後のフラグとなるHRを休んで、決行日を延期させよう。しばらくの間はHRを休み、ひたすらステータスアップを目指す。だいたいの目安としては、体力・気力・運動力・仕事評価がSに達していれば十分に戦えるだろう。逆に、これらがSに達していないものが2つ以上ある場合は、完全に能力不足。絶対に勝てないというわけではないが、よほどうまく立ち回らないと苦戦を強いられることに。また、「狙撃」「白兵」「夜戦」の技能もレベルアップさせておいたほうがいい。これで勝てないというのであれば、装備と戦法の見直しを考えよう。「展開式増加装甲」を装備すべきか、「狙いをつける」「防御」を有効的に使えているか、といったあたりをチェックだ。ちなみに、「熊本城攻防戦」後は、幻獣の勢力がグッと下がってしまう。累計撃墜数を稼ぐのなら、できるだけ発生時期を遅らせよう。

▶「熊本城攻防戦」で機体がボロボロになってもいいように、予備の機体を陳情しておこう。

Q NPCがちゃんと働いてくれない
A 仕事よりも色恋沙汰の方が大事らしい

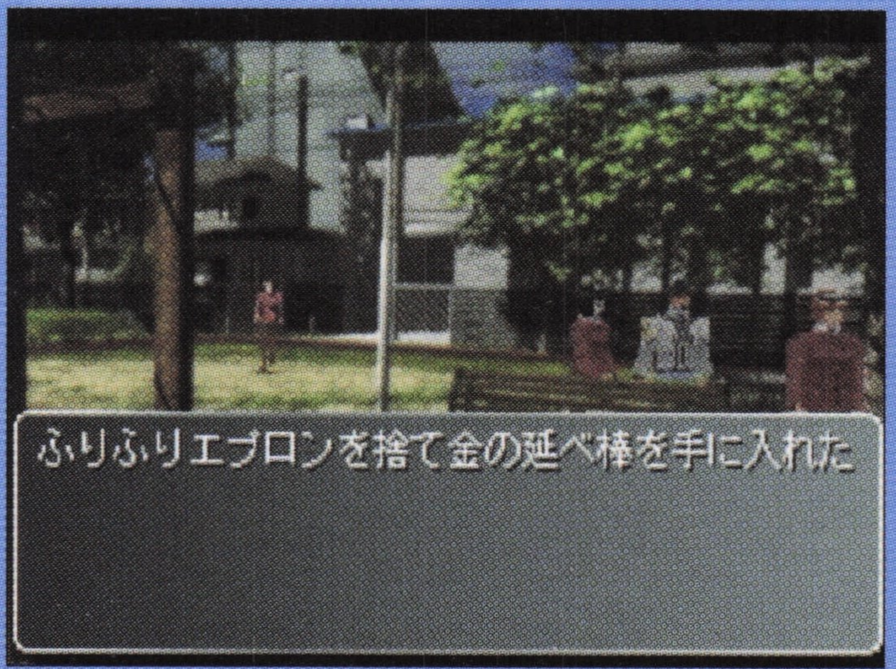
ときおり、NPCが全然仕事をしてくれなくなるときがある。そのNPCが単にだらけているだけなら、「仕事」「仕事について」といった提案を行ったり、「芝村的演説」や作戦会議の「士気向上週間」で士気を上げてやったりすればいい。しかし、ここで取り上げるのは、プレイヤーキャラに原因がある場合についてだ。プレイヤーキャラがNPCと仲良くなりすぎたり、やたらと魅力のパラメータが高かったりすると、NPCたちが仕事よりもプレイヤーキャラを捜すことを優先するようになってしまうのだ。こうなってくると、授業や仕事をそっちのけにしてプレイヤーキャラに付きまとい、会話は割り込みの連発でまともに提案もできなくなるという二重苦に陥ってしまう。これを回避するには、魅力のパラメータを抑え目にしておくのが効果的。魅力を上げれば提案が成立しやすくなるからといって、上げすぎるのは良くない。すぐに魅力だけ下げることはできないので、上限はB評価ぐらいと考えよう。

Q 陳情した装備品がストックされていない
A ハンガーの装備品はみんなのもの

陳情した装備品が届き、さっそく装備しようと思ったどこにもない。それは、NPCのパイロットが自分の機体に装備してしまっているから。たとえ、「〇〇のために～」で陳情された装備品（予備機体）であっても、ハンガーにストックされた時点で、「小隊のみんなのもの」となってしまうのだ。装備品の獲得は基本的に早い者勝ちだが、どうしても譲れないという場合には、装備している機体から勝手にはずして、プレイヤーキャラの機体に装備させてしまおう。ちなみに、「N・E・P」は特殊な兵器のため、戦闘中に捨てても、戦闘後、自動的に回収されハンガーにストックされる。NPCパイロットは、「N・E・P」がストックされるとすぐに装備してしまうので、必ず取り返すようにしよう。これを怠ると、NPCに「N・E・P」を使われて、撃墜数をゴッソリと持っていかれてしまうことにもなりかねない。

Q アイテムが一杯になってしまう
A すぐに使わないアイテムは持ち歩かない

落ちているアイテムを拾って回ったり、すぐに使う予定のない回復アイテムを買っていたりしていると、あっという間にアイテム欄が一杯になってしまう。ということで、携帯していることで効果が現れるタイプのアイテム以外は、必要になるときまで手に入れないようにしよう。拾えるアイテムのなかですぐに入手しておきたいのは、「金の延べ棒」と「救急箱」ぐらいだ。序盤で拾っても、何の役にも立たない「危険なサンドイッチ」などは、NPCたちと仲良くなってから、「交換しない？」で差し出すアイテムとして、使うときまで放置しておくといい。とくに、毎朝のように貴重なアイテムが手に入る舞の場合は、不要なものはドンドン捨てていったほうがいいだろう。



▲すぐに買い直せるアイテムは、大事にキープし続ける必要なし。ジャマなら捨てよう。

ハブ校舎の横に設置される。シャワールームでは、プレイヤーキャラが男性なら「覗き」イベントが、女性なら「覗かれ」イベントが発生。

Q：友軍機は見捨てても平気？

A：友軍機が撃破されると、人類側の勢力が下がる。しかし、その分、小隊の戦力が上がっていれば問題なし。むしろ、撃破数が稼ぎやすくなるので、ありがたいかも。

Q：機体の基本性能を早急に上げたい

A：値段は高目だが、裏マーケットで「改良アビオニクス」と「強化人工筋肉」を買って使おう。士魂号の基本性能がアップする。

Q：「装甲除装」が使えない

A：「装甲除装」が使えるのは、士魂号単座型のみ。増加装甲のない軽装甲だと、両手に装備した武器以外の装備品が外されるだけ。

Q：1ステップ目に必ず攻撃されてしまう

A：士魂号（スカウト）と幻獣とでは、行動システム自体が異なるため、ステップに基づかない動きをしてくる。とくに注意しなくてはならないのが、幻獣は、各ターンの1ステップ目が始まる前に攻撃を仕掛けることができるということ。そのため、前ターンを、幻獣の攻撃範囲内にいる状態で終わらせてしまうと、ターン開始直後に、必ず先制攻撃が待っているのだ。これを回避するには、各ターンの最終ステップに「幅跳び」などの移動系コマンドを組み込んでおき、攻撃範囲内でターンを終えないようにすることだ。

Q：機体の修理が出撃に間に合わない

A：限りなく撃破に近い機体を修理するのは、非常に手間のかかる作業。それならば、予備の機体に交換してしまった方が効率的だ。ハンガーには、つねに予備の機体をストックしておこう。

Q：恋人関係を解消したい

A：大前提として、「別れてくれ」を習得しておくこと。その上で、「殴る」や「何かを賭けて決闘」を実行して、お互いの愛情評価を下げまくろう。あとは、仕事時間外に「別れてくれ」を提案だ。その際、感情値のファジー入力には注意すること。うれしそうに別れ話を持ちかけたりしたら、確実に成功率が下がる。

Q：新井木勇美さんに追いつけない

A：新井木の移動速度は、プレイヤーキャラの走る速度と一緒。しかも、めったに歩かない。追いつくは大変なので、素直に「呼ぶ」を使おう。

ガンパレでガンパレ No.30

【ボッタクリ売店】2周目の田辺での出来事。ごみ箱から拾った金の延べ棒を売り、やきそばパンを買いに売店へ。ところが、ショーウインドウを割ってしまい、弁償することに。所持金0。へ、所持金ゼロ!?　たかだか売店のショーウインドウの修理費に100万円？　いくらなんでもボッタクリ過ぎです。それなのに、田辺はあっさりと支払っちゃうし。そんなんだから貧乏なんだよ。少しは加藤を見習え！

戦闘がラクになる特殊テクニック

戦闘モードがどうしても苦手な人は試してみよう！

SLGゲームが苦手な人だと、戦闘モードで苦戦することも多いのでは？　ということで、救済措置として、特殊なテクニックを紹介しよう。ゲームバランスを崩しかねないものもあるので、多用はオススメしないが、一度ぐらいは試してみるのもおもしろいのでは？

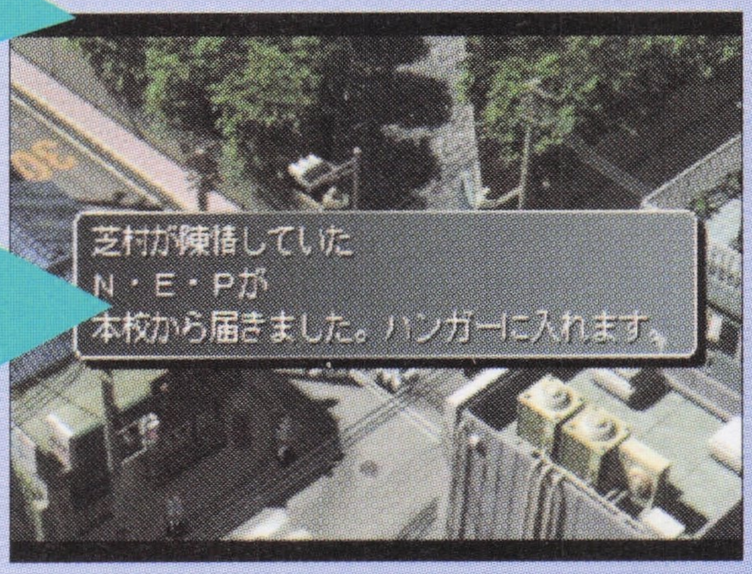
テクニック1　陳情した内容を次のプレイに持ち越す

まず、内容は何でもかまわないので、陳情を行う。次に、ランクSクリアイベントを起こすなどして、その日のうちにゲームクリアをする。エンディング後、クリアデータをセーブし、そのクリアセーブデータで2周目プレイをスタートさせてみよう。すると、先ほどの陳情内容日が有効になっており、3月5日に実行されてしまうのだ。なので、ゲーム序盤では、発言力不足でまず手に入らないような強力な武器&機体を陳情しておけば、ゲーム序盤からラクをすることができる。とくに、「N・E・P」を陳情しておけば、まず負けることはないハズだ。むしろ、手加減をしておかないと、あっという間に幻獣側勢力が0になってしまう。

▶発言力がたまったので、さっそく「N・E・P」を陳情。

◀その日のうちに???戦イベを発生させて、ゲームクリア。

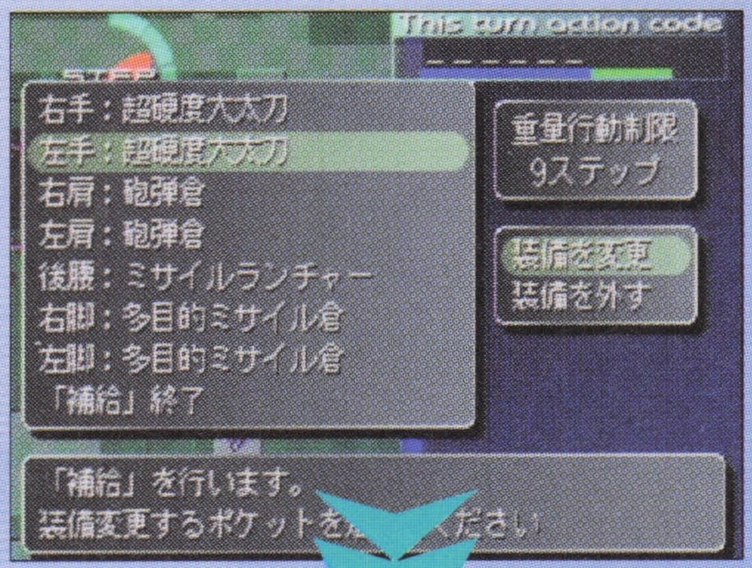
▶クリアデータをセーブ。このデータで2周目を始める。



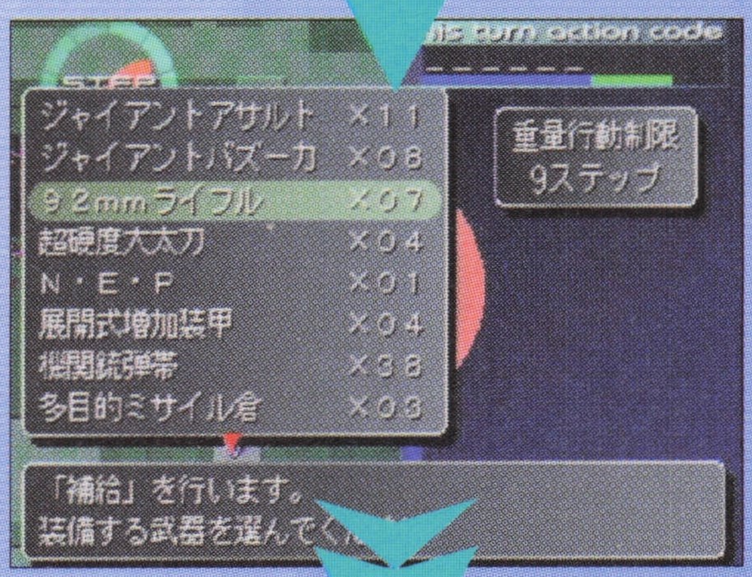
◀3月5日の朝、陳情しておいた「N・E・P」がハンガーに到着！

テクニック2　両手用の武器を片手に装備

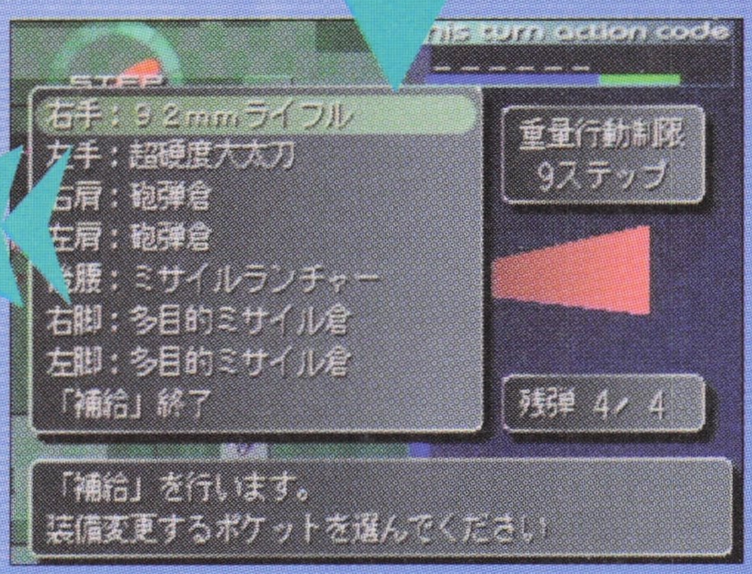
戦闘モードに突入したら、補給車に移動する。補給車では、装備の変更ができるので、まずは片手用の武器を両手に1つずつ装備する。この際に、装備しておきたい武器を左手に持っておこう。次に、装備したい両手用武器を選び、装備場所を左手にする。すると、左手に装備しておいた片手用の武器が残ったままの状態で、右手に両手用の武器が装備できてしまうのだ。この状態は、戦闘終了後も持続されるが、ハンガーなどで手に装備した武器をいったんはずしてしまうと、通常の状態に戻ってしまう。その場合は、再び補給車に行って装備をし直そう。



◀近接戦の主力兵器である「超硬度大太刀」を両手に装備。



◀遠距離戦用に、「92mmライフル」を左手に装備すると……。



◀右手に「92mmライフル」、左手に「超硬度大太刀」となる。

▲これで、近接戦も遠距離戦もおまかせという、強力な装備が実現した。

テクニック3　「移動射撃」で無制限に移動

学園モードで「移動射撃」を習得し、戦闘モードでコマンドを入力。6ステップ後に実行となるので、まず移動先を決定する。その後、武器選択&攻撃目標の決定に移行するが、ここで⊗ボタンを押してキャンセルしよう。すると、ユニットの位置は移動後のままだが、入力は移動先の決定の場面まで戻っているのだ。ここで再度、移動先を決めることができるので、「移動先を決定→キャンセル」を繰り返せば、移動方向は限られるものの、無制限に移動が可能となる。これのテクニックを活用すれば、幻獣たちの射程外から一気に近接状態にまで持ち込めるので、先制攻撃がかけやすくなる。さらに、「向きをかえる」と組み合わせれば、8ステップで好きな位置に移動することができるため、戦闘の展開もグッと速くなる。ただし、「移動射撃」の移動部分は、「走る」と同じあつかいになっている。高い遮蔽物は越えることができないので注意しよう。

▶コマンドが実行されたら、普通に移動先を決定する。

▲再び移動先の決定場面になるので、移動先を決める。あとは、これを繰り返すだけだ。

◀射撃実行の場面になったら、⊗ボタンでキャンセル。

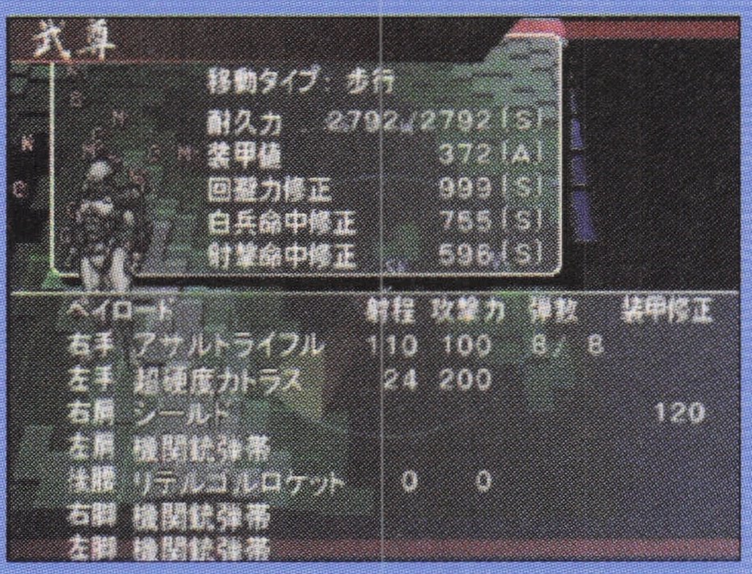
テクニック4　「レーザーライフル」で「全力射撃」

「レーザーライフル」は、「全力射撃」をすることができない銃器だが、ほかの銃器と併用することで、「全力射撃」が可能となる。テクニック2を使い、右手に「レーザーライフル」、左手に片手用の銃器を装備し（可憐標準型なら、「レーザーライフル」を両手に持ち、肩に銃器を装備すればOK）、左手の銃器の攻撃範囲内に幻獣を捉えよう。この状態で「全力射撃」を実行させれば、「レーザーライフル」で「全力射撃」が実現するのだ。しかも、「レーザーライフル」には残弾数という制限がないので、攻撃範囲内の幻獣が全滅するまで攻撃が続くぞ。

▶左手に「アサルトライフル」を装備。
◀攻撃範囲内に幻獣を補足し、「全力射撃」だ！

テクニック5　パイロットでスカウト用ウォードレスを着る

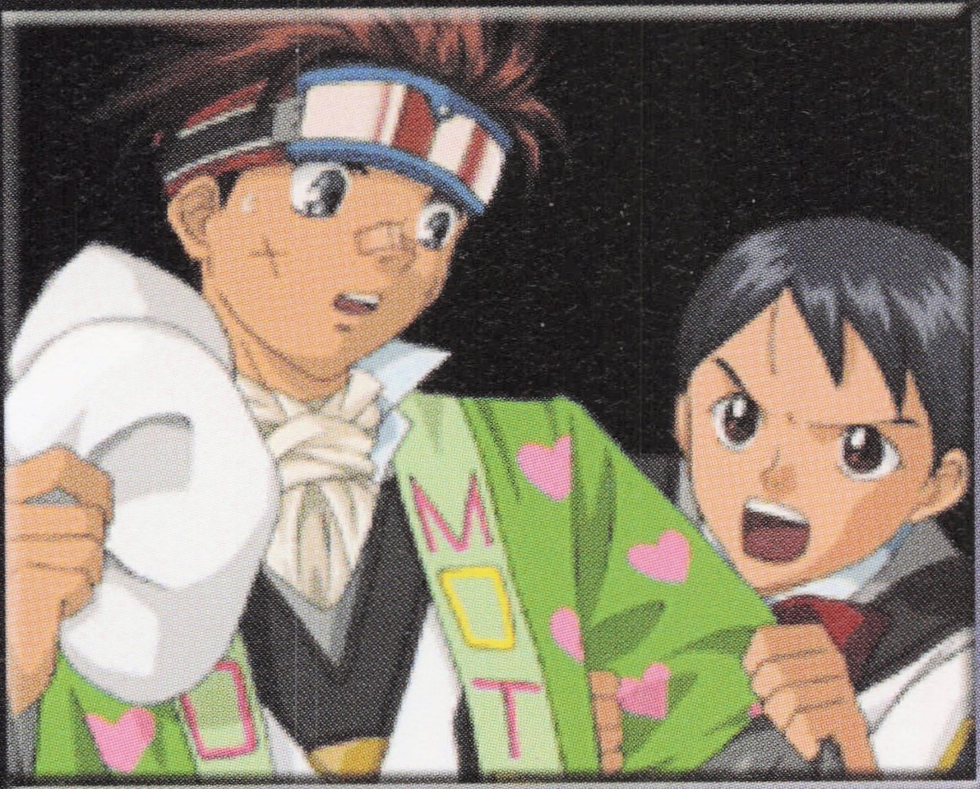
まずスカウトになり、スカウト用のウォードレスを装備しておく。その後、陳情してパイロット（司令でも可）に異動しよう。すると、これまで着用していたウォードレスがそのまま引き継がれるので、スカウト用のウォードレスを着用したまま士魂号に乗れてしまうのだ。これで、いつ撃破されても安心!?

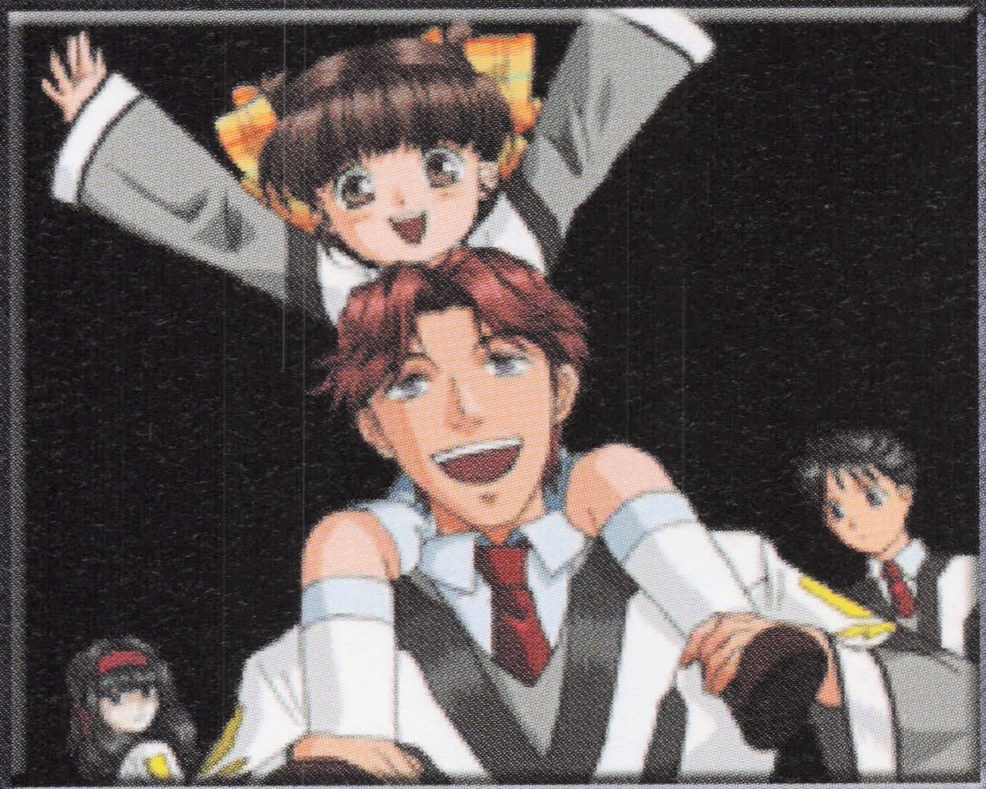
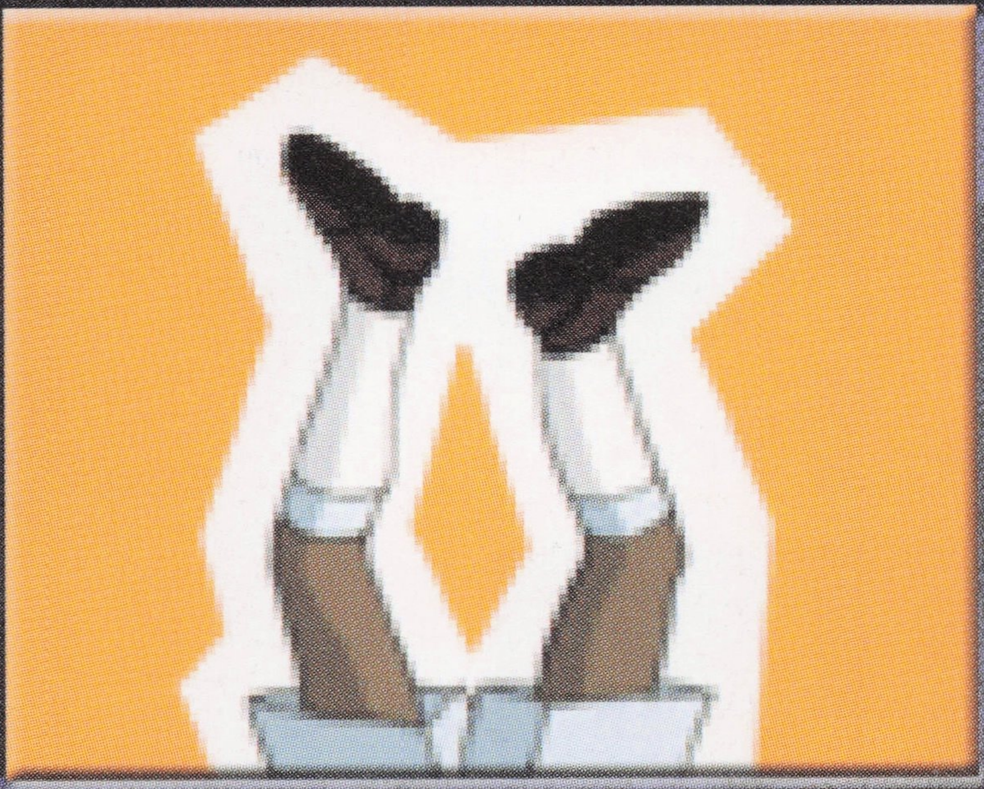
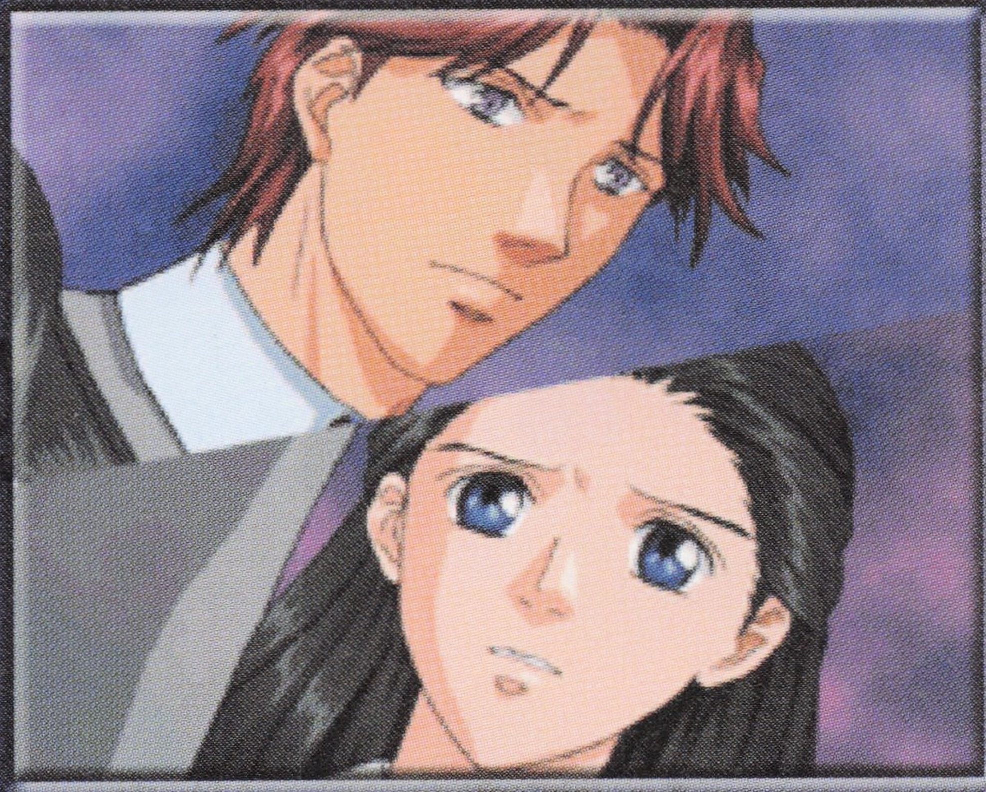


◀士魂号を降りても、「武尊」なら、まだまだ戦えるぞ！

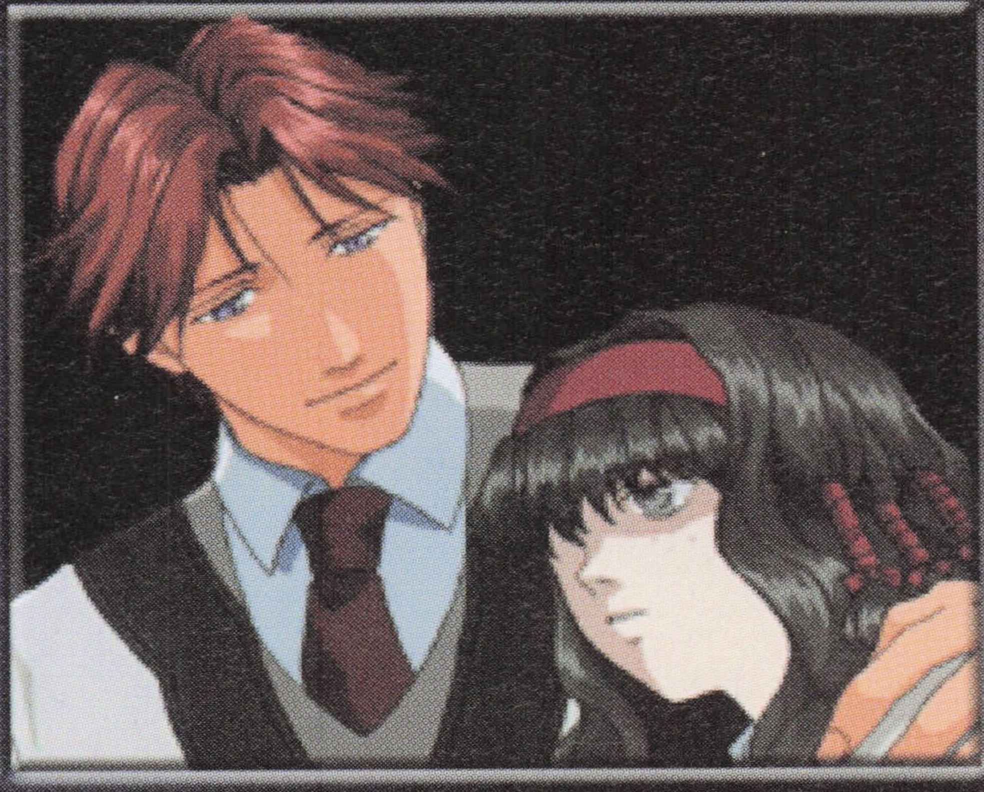
【リクエストに応えたのに】加藤に誘われて、日曜日にデートをすることに。デート前日、加藤がプールチケットぐらい用意しろというので、手持ちの1枚を加藤に渡し、自分の分を陳情しておいた。デート当日、加藤がデート先に選んだのは、金がかからないという理由で今町公園に。あまつさえ、デート後の愛情評価は「ケチくさい」という理由でダウン。言われたとおりにしたのに、なんで？

登場人物



『GPM』に登場する主要な人物、生徒22人と先生3人に、猫1匹のプロフィールを、イラストを交えつつ紹介。加えて、5121小隊の直属の上官である、準竜師とその副官のプロフィールも紹介していく。



速水厚志

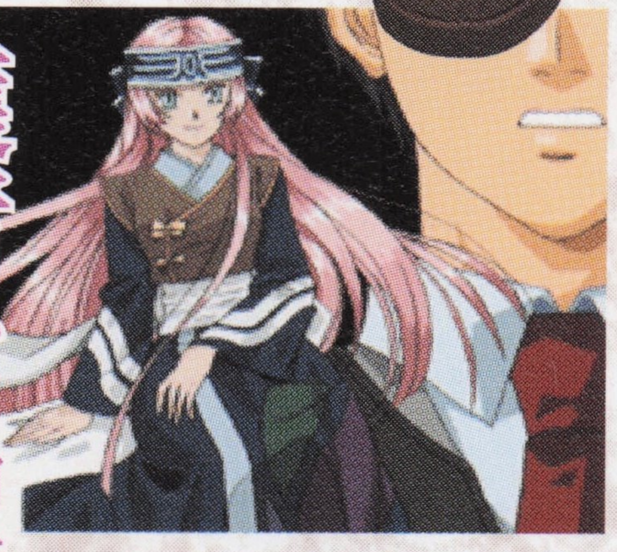
Hayami Atsushi

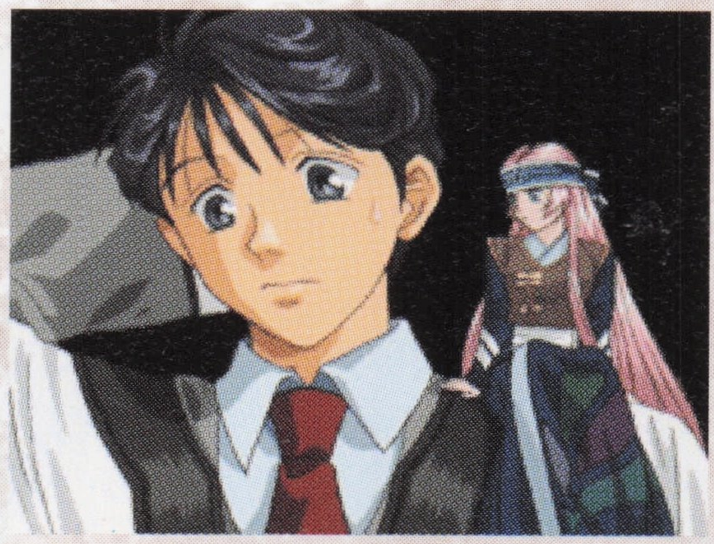
●1984年10月4日生
●血液型：A⁺
●身長：162cm
●体重：46kg

プレイヤーキャラにして、『ガンパレード・マーチ』のヒロイン（誤植ではない）。心優しいが、優柔不断。実際にそうであるかどうかは、プレイヤーの腕にかかっている。戦車兵の卵から戦車学校の学生となって、人型戦車〝士魂号〟の複座型を操ることになる。〝ぽややんとした人物〟とは、周りからの評価。

（CV：石田彰）

君は僕を笑うかい？僕はこの瞬間から、この国の守護者を名乗るんだけど。





ガンパレでガンパレ No.32

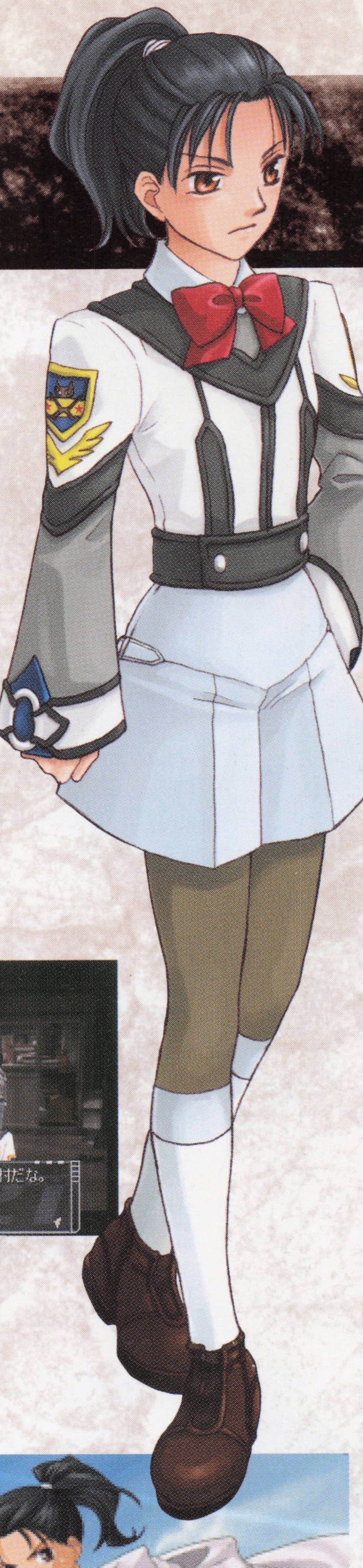
【何冊買えば気がすむんだ】ゲーム終盤になると、好みのもので一杯になっていることが多いNPCのアイテム欄。遠坂のゴールドラッシュなアイテム欄も見ものだが、とくに笑えるのが狩谷。アイテム欄に「週刊ラリアット」が6冊。いくら好きだからといって、同じ雑誌を6冊も持ち歩くことはないんじゃないの？　いや、週刊だからこれでいいのか。毎週、1冊ずつ増えていくということで。

芝村舞

Shibamura Mai

●1984年4月30日生
●血液型：O
●身長：158cm
●体重：43kg

『ガンパレード・マーチ』のヒーロー（誤植ではない）。万能の天才だが、性格の悪い父より、いろいろ嘘を教わってそのまま成長しているため、時々ひどく無知なところがある。戦場では速水とともに複座型を駆り、得意のプログラム能力を駆使して活躍する。今のところ、戦闘以外の事に関してはアレだが、そのうち何とかする気ではいるらしい。　（CV：岡村明美）



私を信じよ。必要なら世界の全てを敵に回して戦える女だ。

ガンパレでガンパレ No.33

【本田先生の命により、万引きの許可が下りました】本田先生から、強化人工筋肉を調達してこいとの指令が。手段は問わないということなので、裏マーケットから万引きしてきました。さすがに、この調達法はちょっと（かなり？）問題があるかと思ったが、本田先生はえらくほめてくれました。これで先生の許可が下りたとみて、今後の物資調達はすべて万引きでまかなうことにします。

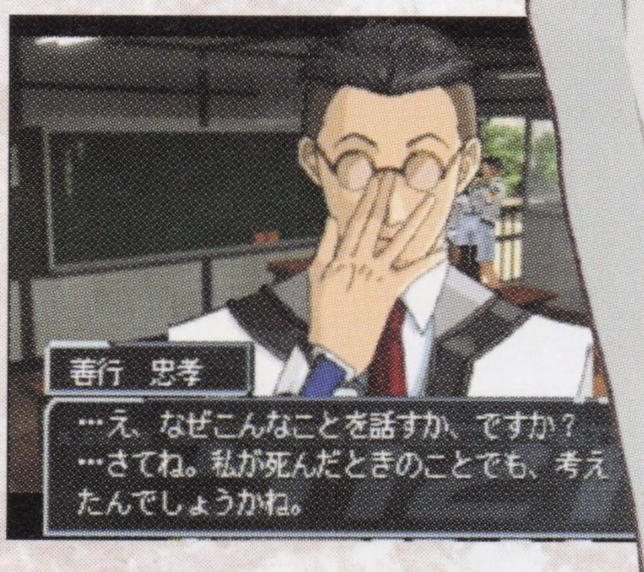
善行忠孝

Zengyo　Tadataka

全軍突撃。ガンパレード。
最後の一人までことごとく敵と戦って死ね。

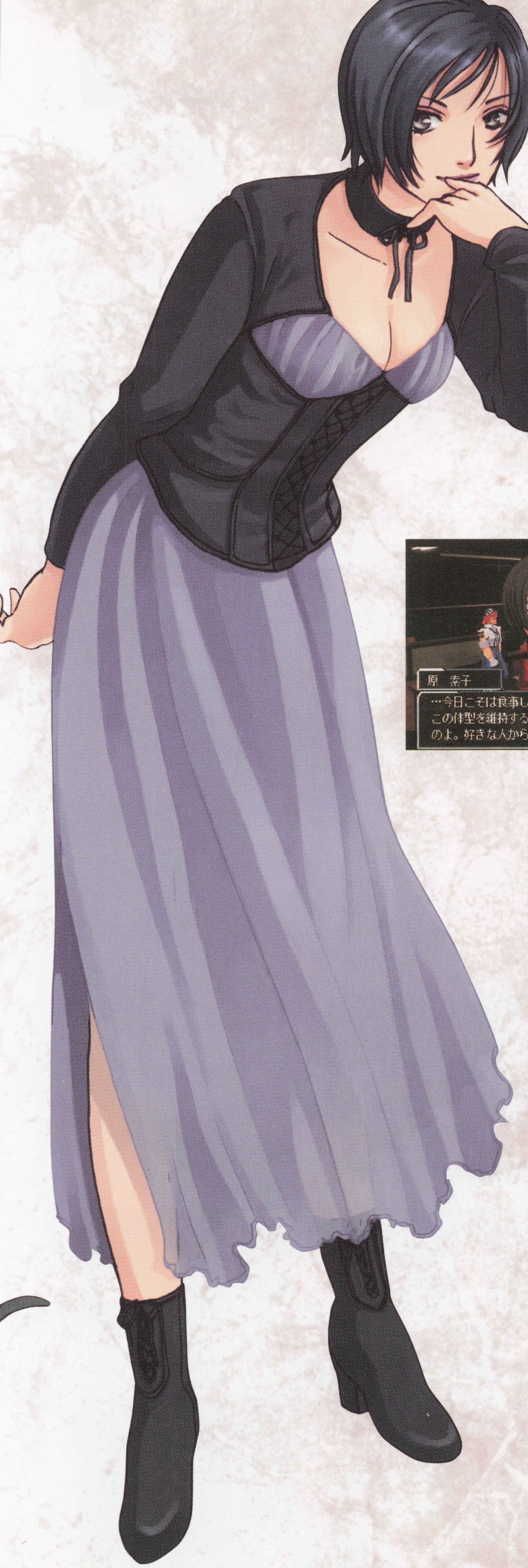
●1974年8月8日生
●血液型：A+
●身長：176cm
●体重：70kg

委員長と呼ばれることもある（ののみ的には〝いいんちょー〞）、初代小隊司令。冷静沈着で、問題児の多いクラスを良くまとめあげる。戦場においても、的確かつ冷静な指揮によって、5121小隊の学兵たちを活躍させる。ちなみに、足元にいる2匹の猫は、善行家の飼い猫。名前は、スピキオ（左）とハンニバル（右）。　（CV：樫井笙人）



ガンパレでガンバレ No. 34

【捨てるに捨てられない】日持ちがいいため、回復アイテムとして重宝する映の特製クッキー。しかし、手に入るころには気力・体力が十分だったりするので、使いどころがありません。そんなこんなで、ほかのアイテムもたまっていき、なんだかジャマな感じに。結局、捨てるわけにもいかないので、ブータに食べさせてみました。ああ、もう映ちゃんに会わせる顔がない……いや、もう会えないんだっけ。涙。



原素子

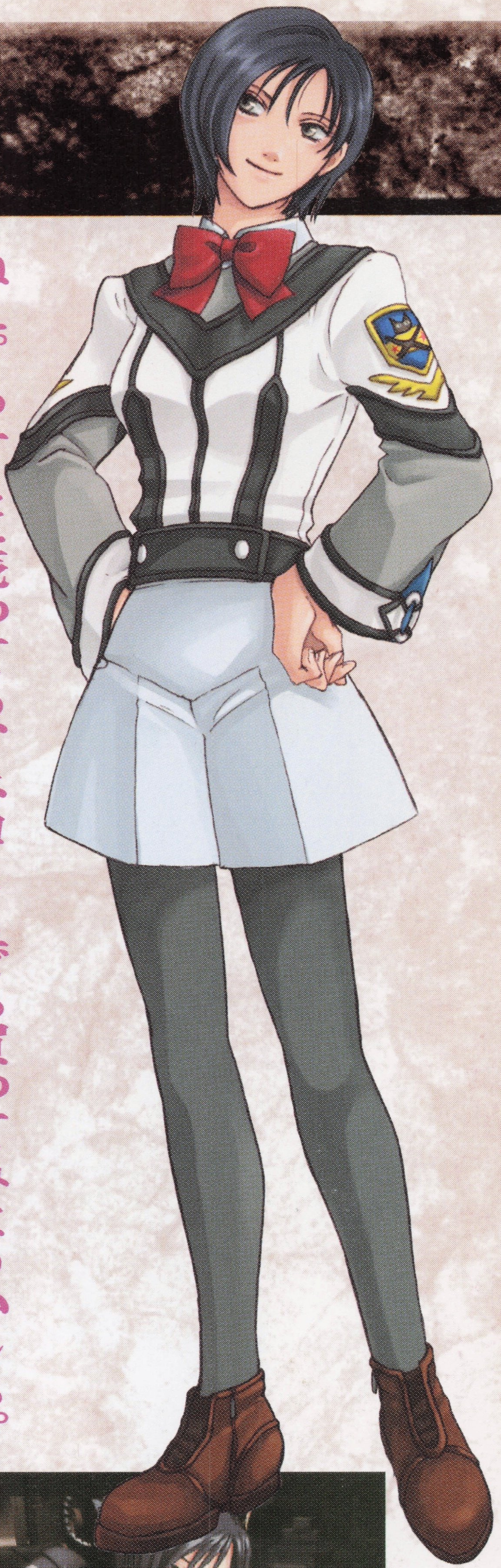
Hara　Motoko

- ●1981年12月13日生
- ●血液型：A+
- ●身長：167cm
- ●体重：43kg

小隊の中では珍しい常識人。みんなのお姉さんとして、同性からも異性からも敬愛される整備主任。だが、本人は気苦労が絶えないらしい。善行司令とは、過去に何かあったらしく、何かにつけて反目する。思わせぶりなコトを言ってみたりと、一見、恋愛上手な感があるが、嫉妬深い性格なので、つき合う際にはご注意を……。

（CV：篠原恵美）

ねえ。あそこに売ってる、ネコミミでも買ってみようかしら。寝るときにつけるの。うふ、にゃーん。



ガンパレでガンパレ No.35

【お金の簡単な稼ぎ方】まず、ブレイン・ハレルヤを作って裏マーケットに売る。こうして、裏マーケットに、ブレイン・ハレルヤのストックができたら、テレポートで万引き。万引きしたブレイン・ハレルヤをすべて売り、ふたたび棚から取って万引き。これをまた売って……、とやっていくと、あっという間に大金持ちに！　ていうか、これぐらい気づけよ、店主。

瀬戸口隆之

Setoguchi Takayuki

●1982年4月8日生
●血液型：A+
●身長：179cm
●体重：66kg

軽薄な色男。だが、単なる色男で彼が終わっていないところは、幼稚園児から老人まで、守備範囲が無限に広いところである。全女性の味方を主張する、色男の鑑とも言える。授業中に女教師の手を取って口説き始める悪いクセがある。彼のことをボンクラと思っている手合いも多いが、ときおり、すべてを見透かしたような発言をすることもあり、あなどれない人物。　(CV：梅津秀行)

俺、瀬戸口隆之。美少年だ。お嬢さん方、よろしく。野郎は、どうでもいいや。

表情パターン

ガンパレでガンパレ No.36

【おいしいトコだけ】勲章集めをする際に、ちょっと獲得に手間がかかるのが銀楯従事勲章。自力で整備の評価をオールSにしていると時間がかかるので、整備の評価がオールSになる直前に、その部署へ異動という手段を取ることに。その結果、仕事をまったくせずに、2日で銀楯従事勲章をゲット！受賞後は、さっさと3番機パイロットの座に返り咲きました。

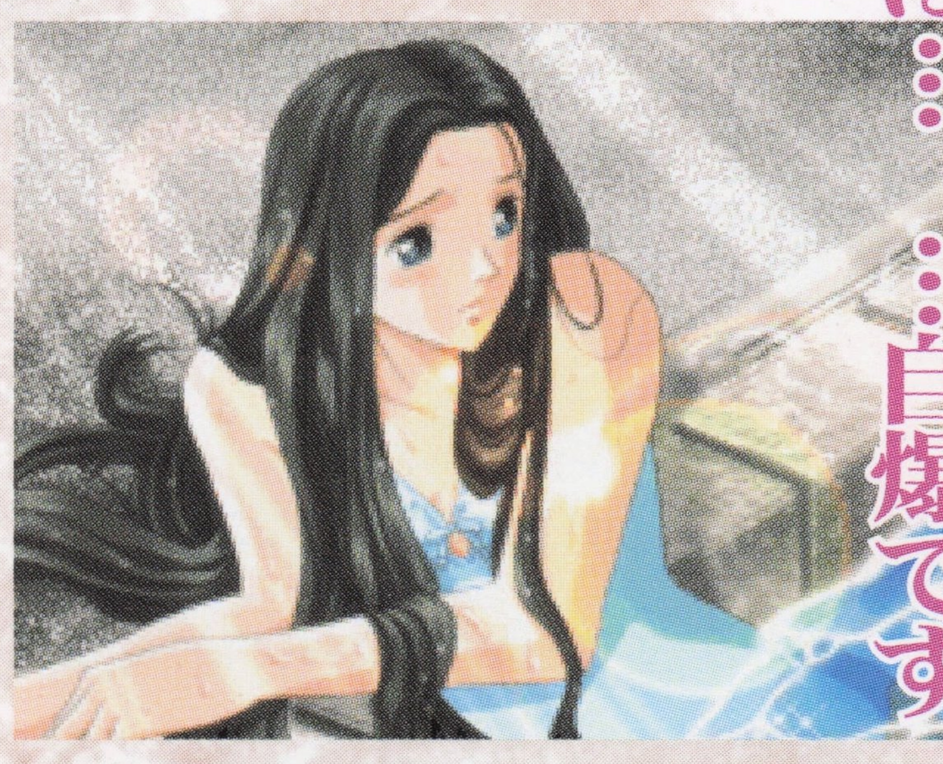
壬生屋未央

Mibuya　Mio

●1983年2月10日生
●血液型：A+
●身長：162cm
●体重：42kg

大和撫子で、古武術の達人。武芸に長け、天性の才能を持つ1番機パイロット（ただし、銃火器のあつかいは苦手らしい）。普段から胴着を着用するのをもっぱらとし、それが原因で周囲の和を乱しているとみなされ、前線に近いこの戦車学校に送られた。世間知らずで男に免疫がないが、自分ではお姉さんだと思っている。
（CV：佐久間純子）

…ええと、
わたくしでも、
いくら浅はかな
そこまで軽率な行動は…行動は…。
…う、うそです。
…自爆です。
なんちゃって。



ガンパレでガンバレ No. 37

ここからは、電撃オンライン上で募集した読者投稿ネタを掲載していきます。「あるよね、そういうことって」といった小ネタから、「そんな偶然ってあるものなの？」といった貴重なネタまで、全国の『GPM』プレイヤーたちが体験した日常、あるいは非日常を共感してもらいましょう。『GPM』を続けていれば、いつか、ここにあるネタと同じシチュエーションに遭遇するかも……。

滝川陽平

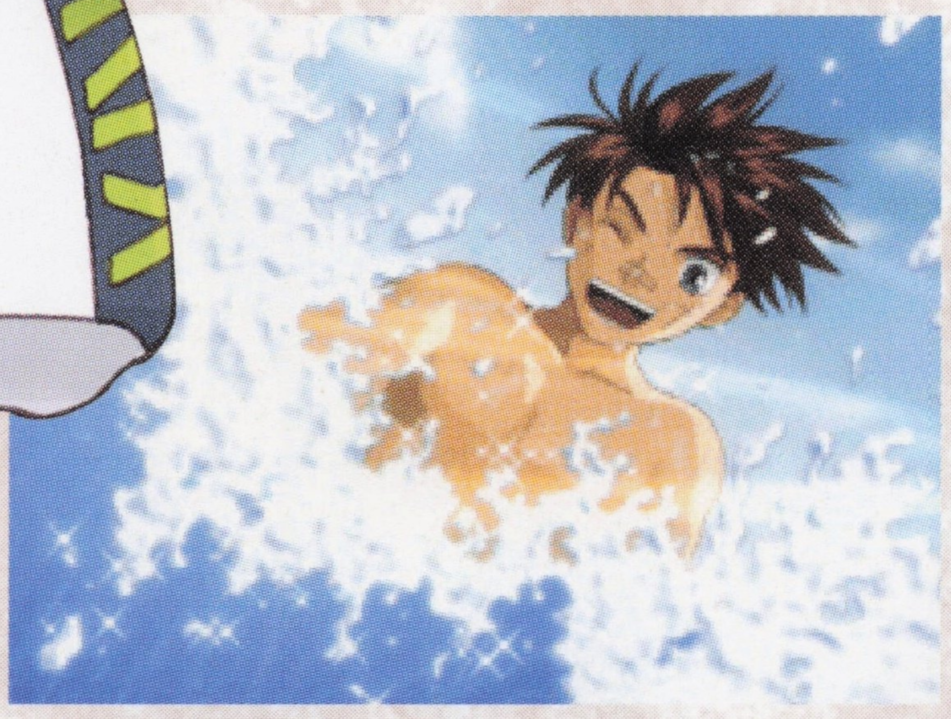
Takigawa　Yohei

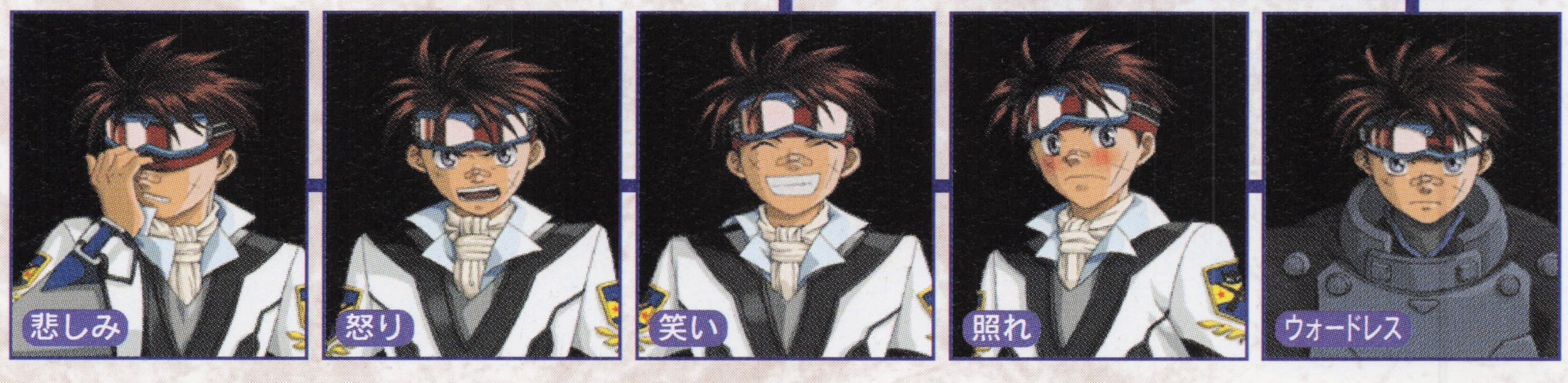
●1984年6月1日生
●血液型：A+
●身長：164cm
●体重：57kg

せっかく戦車学校に入って
エースパイロットになろうぜ。
エースエース。
来たんだし、二人で
撃墜王。

ロボットにあこがれて戦車学校に入学した、ある意味素直すぎる少年。短絡的な性格で、戦闘では、すぐ突撃する2番機パイロット。頭は回らないが、気のいい奴ではある。自称、速水の親友。数日遅れで戦車学校にやって来た速水に、いろいろと物知り顔で解説をしてくる。が、あっさりと速水に先を越され、実力の差を思い知らされることになる。

(CV：山口勝平)



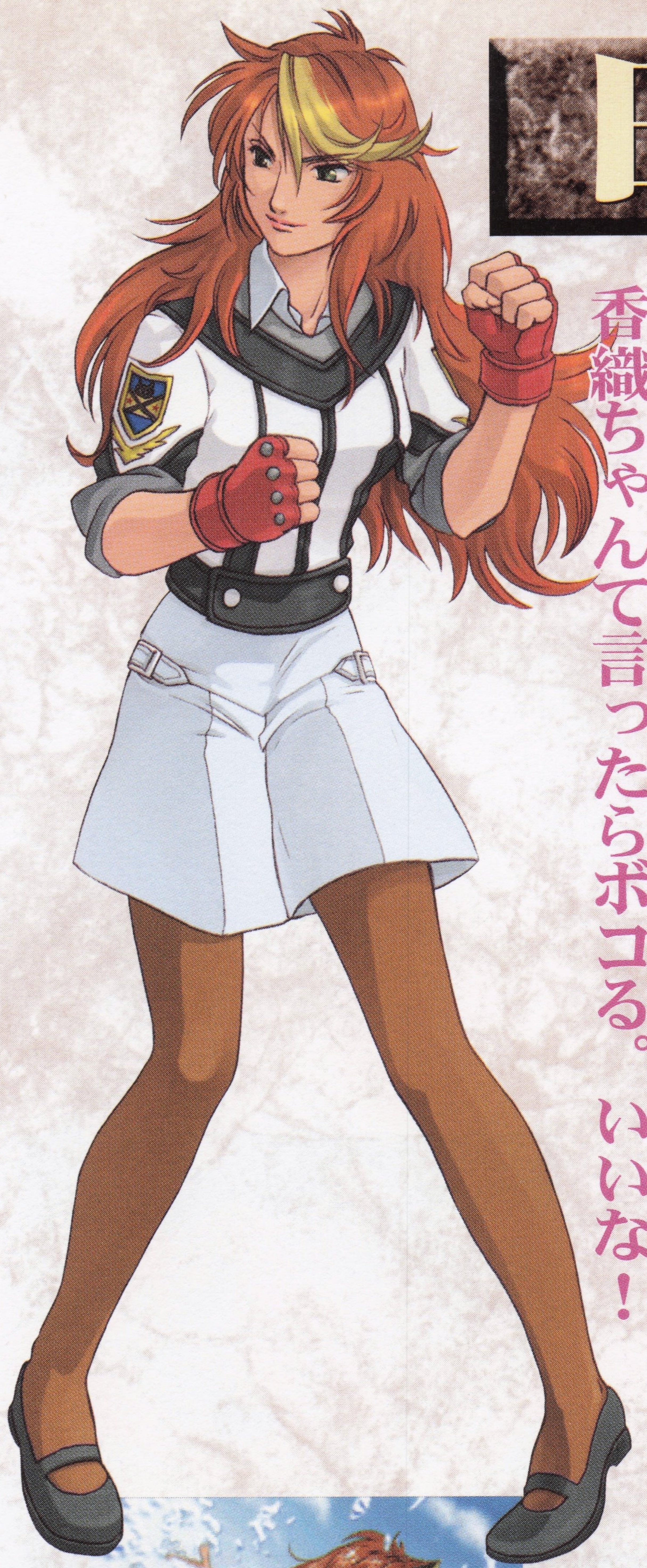


ガンパレでガンパレ No. 38

【男は腹筋？】その鍛えぬかれた肉体美で皆を魅了する、ギンガマンこと来須銀河。とくに、あらわになっている腹筋の割れ具合はまるで「北○の拳」(笑)。しかし、よく見ると岩田もけっこう割れているような気が……。あのくねくねした動きは肉体の鍛錬も兼ねていたのだろうか？　でも、喧嘩じゃいつも負けている気が……。（ネタ提供：愚者さん）■編：喧嘩には勝てても、駅名しか言えなくなってたり。

田代香織

Tashiro　Kaori

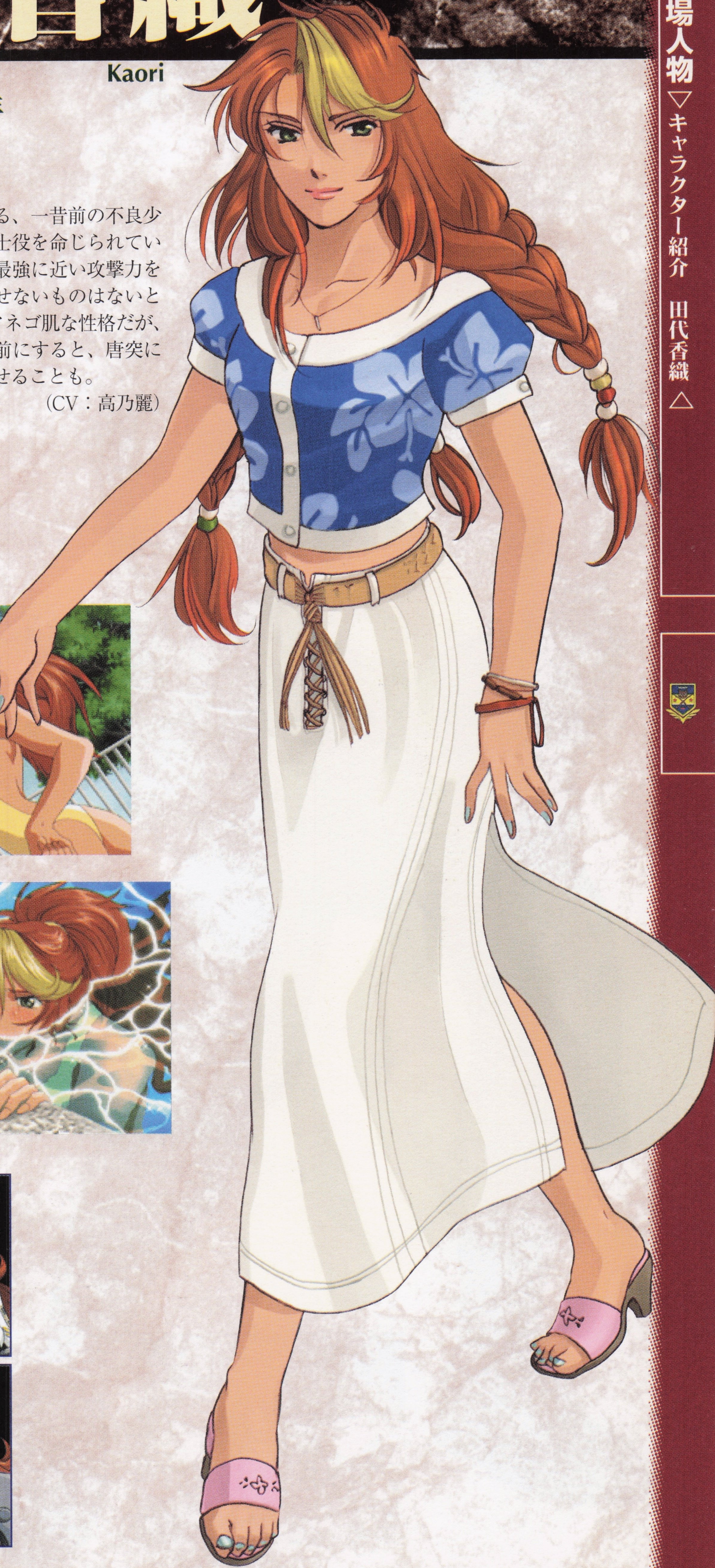


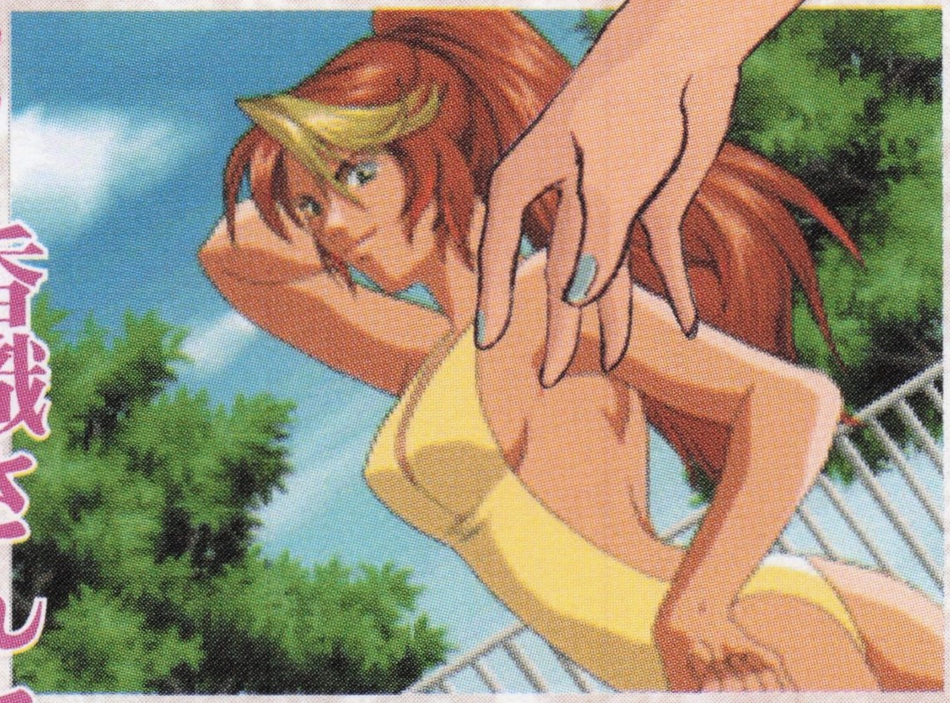
…香織。田代　香織。ただし！香織さんとか、香織ちゃんて言ったらボコる。いいな！

- ●1983年12月18日生
- ●血液型：A+
- ●身長：168cm
- ●体重：48kg

今は絶滅寸前とされる、一昔前の不良少女。今は慣れない整備士役を命じられているが、素手では、ほぼ最強に近い攻撃力をもつ。その光る拳に壊せないものはないと言われている。勝気でアネゴ肌な性格だが、自分よりも強い男性を前にすると、唐突にしおらしい一面を覗かせることも。

（CV：高乃麗）





ガンパレでガンパレ No.39

【矢尾一樹さん】1周目では声の出ない『GPM』。説明書に声優が載ってることに気づき、さっそく確認。矢尾さんの名前を見つけて何の疑いもなく「矢尾さん、本田先生の声か〜。ハマリ役じゃん」と思った。2周目開始、本田先生の第一声「オッス、オラ本田」……ショックでした、女の人だったんですね（笑）。（ネタ提供：ひいろさん）■編：肩にストライプ柄のヘビが乗っかっていれば……。

若宮康光

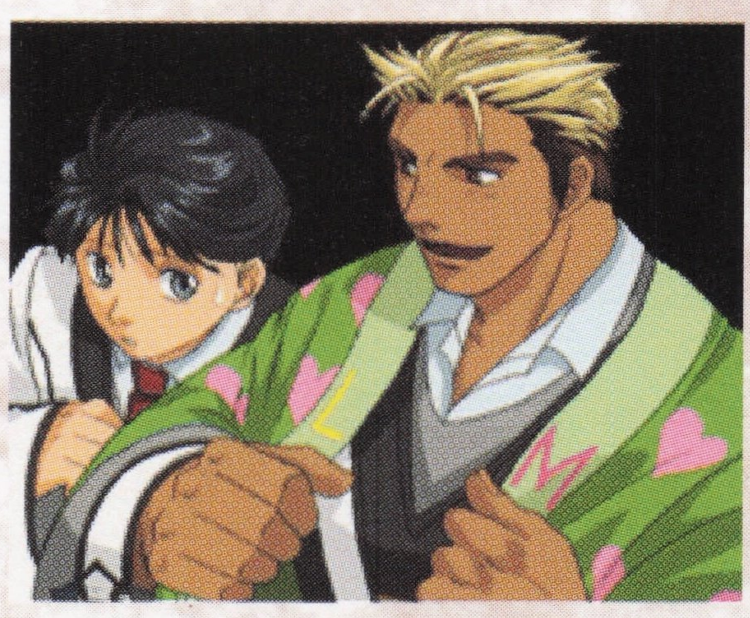
Wakamiya Yasumitsu

●1993年4月1日付生産配備
●血液型：A+
●身長：185cm
●体重：82kg

かつて、善行の教育係でもあった古参少年兵。戦車随伴歩兵（スカウト）として、戦車砲弾が飛び交う中をウォードレスで駆けずりまわり、士魂号や戦車の手が届かない局面を支援する。良くも悪くも軍人だが、美人にいたく弱いという評判もある。元が食べ物であれば、何を食べても大丈夫という鉄の胃袋の持ち主。

（CV：森川智之）

スカウトは、身体が資本だ。戦車兵と違って、体力がそのまま耐久力になるからな。



表情パターン

ガンパレでガンバレ No. 40

【高機動妄想】放課後の仕事時間、同じ仕事場の壬生屋に話しかけられた速水くん。彼女は、速水の好きな人が気になる様子。彼はしばし悩んだ後にこう答えたそうな……「やっぱり若宮かな？」。コレを聞いた「実はボーイズラヴ好き」な壬生屋さんが、今晩辺り妄想爆発させて眠れぬ夜を過ごしていることでしょう（笑）。（ネタ提供：すかぽんさん）■編：何が〝やっぱり〟なんでしょう。いったい、誰と天秤に？

新井木勇美

Araigi　Yumi

恋人にするなら、背が高くて顔がハンサムな人がいいな。あと財力は必須よね。頭は悪くてもいいや。

- ●1985年8月4日生
- ●血液型：A^+
- ●身長：150cm
- ●体重：36kg

この年齢では、ほぼ標準的な考え方をしている少女。もっとも、男に言わせると、利己的すぎるという意見もある。良くも悪くも、フィクションくさくない人物で、戦争の行く末などあまり気にしてないところがある。出世できるだけの実力はないが、出世する人物を嗅ぎ分ける能力には長けている様子。

（CV：矢島晶子）

ガンパレでガンパレ No.41

【もはや意地だけが2人の絆】恋人以外のキャラとイイ雰囲気になってきたので乗り換えを決意。←ヒドイ。努力のかいあって恋人との仲は、すっかり冷めたところで「別れてくれ」を提案しました。ところが、冷え切ったパラメータにもかかわらず、相手はまったく別れてくれません。思わず、仕事場の人間と「うわっ、リアルっ!!」（笑）。（ネタ提供：高橋けんじさん）■編：こうなるともう……。

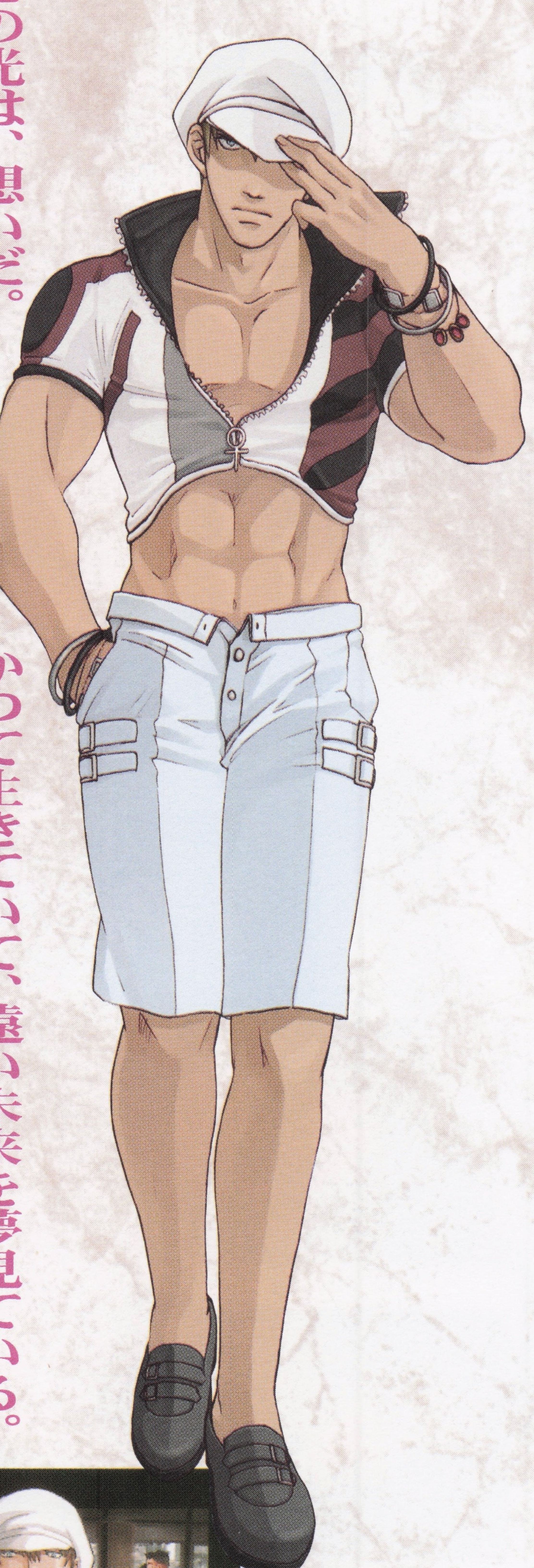
来須銀河

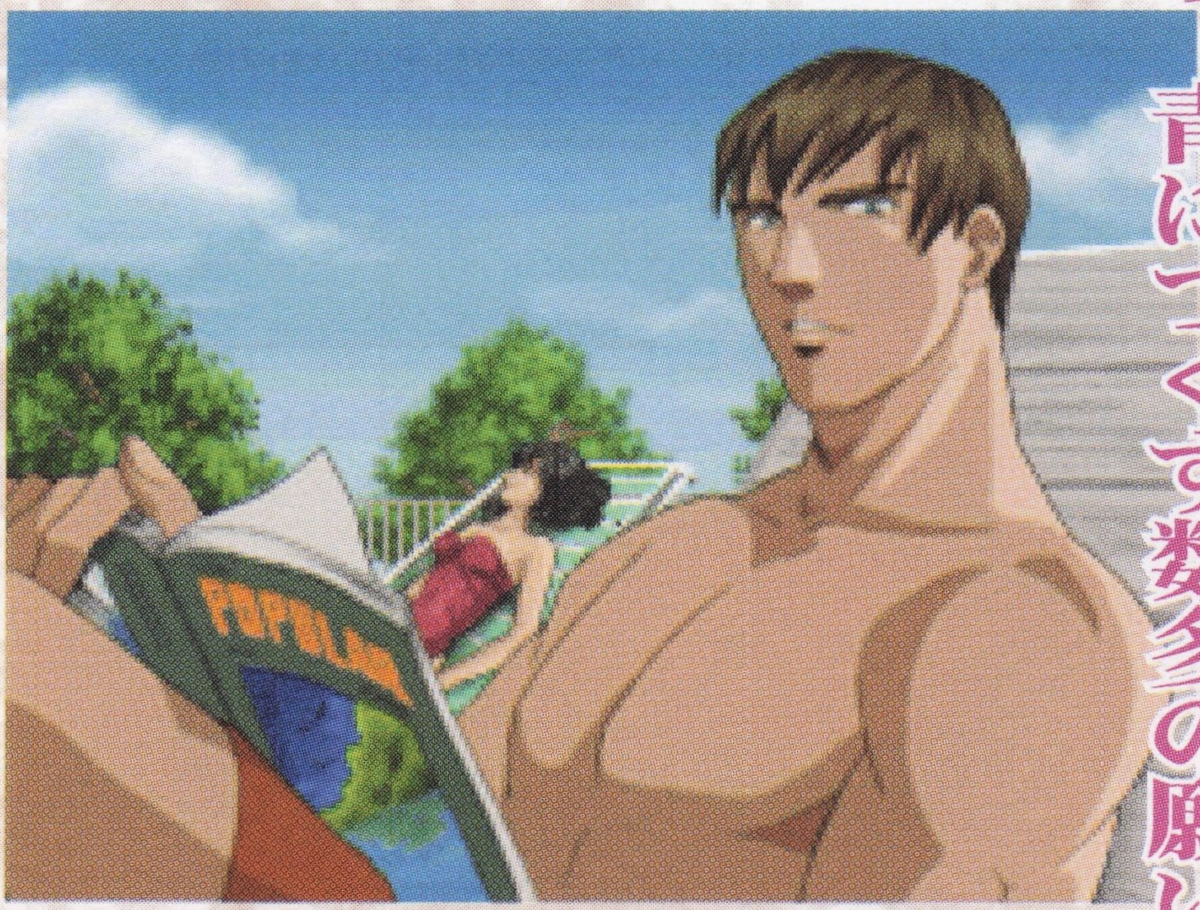
Kurusu　Ginga

●1984年3月21日生
●血液型：A+
●身長：187cm
●体重：99kg

イタリア出身の戦車随伴歩兵（スカウト）。寡黙で、必要なこと以外は絶対にしゃべることはない。友にすれば、この上なく頼りになる人物であり、敵に回れば、その逆になるだろうと目される人物。子どもと動物になぜか好かれる。歌がヘタだと思い込んでいるが（周りにもそう思われている）、実はかなりの美声。（CV：矢尾一樹）

この光は、想いだ。
死してもなお俺を守り、青につくす数多の願いだ。
かつて生きていて、遠い未来を夢見ている。





ガンパレでガンパレ No. 42
【お金に困っていませんか？】田辺の家が燃えているのを見物した直後、田辺から「お金に困っていませんか？」と……。お金に困っているのは自分だろう、田辺。たった今、所持金が0になったってのに。いったいどこからお金を持ってくるつもりだ？　……遠坂から？（ネタ提供：Knobさん）■
編：それはもう、茜がめぐんでくれる10円玉を、毎日、毎日コツコツと……。

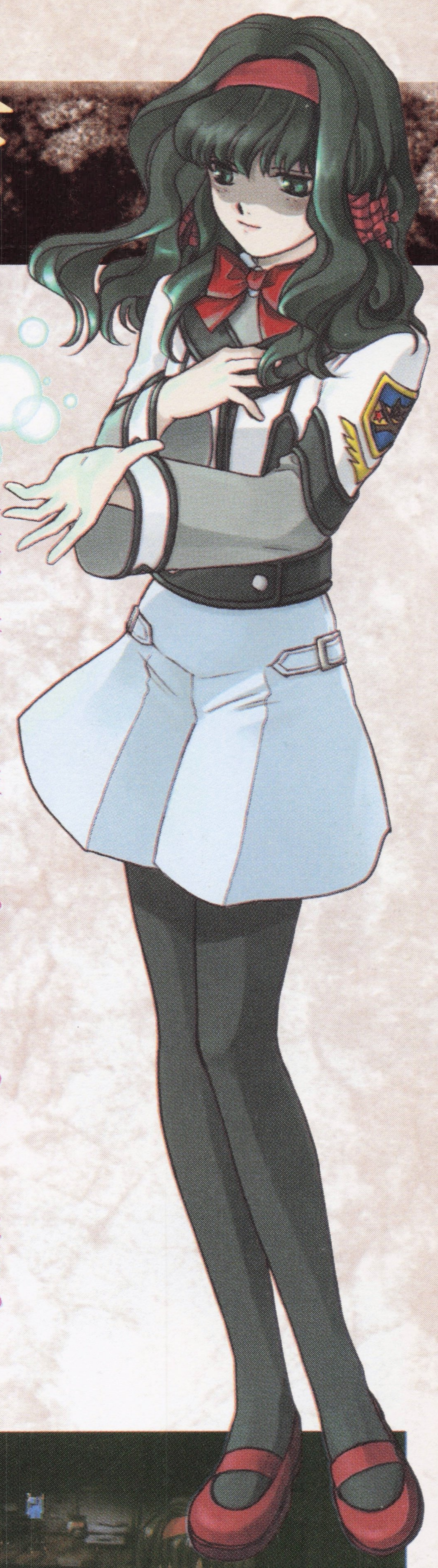
石津萌

Ishizu　Moe

- ●1984年2月14日生
- ●血液型：A⁺
- ●身長：160cm
- ●体重：43kg

前の学校で、いじめられていた経験を持つ少女。それが原因で、人前できちんとしゃべることができない。オカルトに詳しく、遣い魔のつもりか、ネコを引き連れているときが多い。呪いやおまじないなど、ちょっとした魔法を使うことが出来る人物。自分のことを、差別的な目で見ない人に対してのみ心を開く。

（CV：大谷育江）



……夜は…好き…。誰も…私を…いじめに…こないから……ちゃんと…話せないからって…、…笑われることも…ないの…。

ガンパレでガンバレ No.43

【死体に鞭打ち】舞プレイ時、恋人の速水から提案が。「石津を賭けて決闘しろ！」。な、何故？　と思いつつも、おもしろそうだったので承諾。……思いっきりボコボコにされたあげく、起きると、テーブルに薬と水差し。ぷらす、「バカ」と殴り書きされた「速水」からの置手紙。……す、すごくムカつくんですケド……。（ネタ提供：サーク・イリノさん）■編：石津ならまだしも、中村や岩田とかを賭けられた日には……。

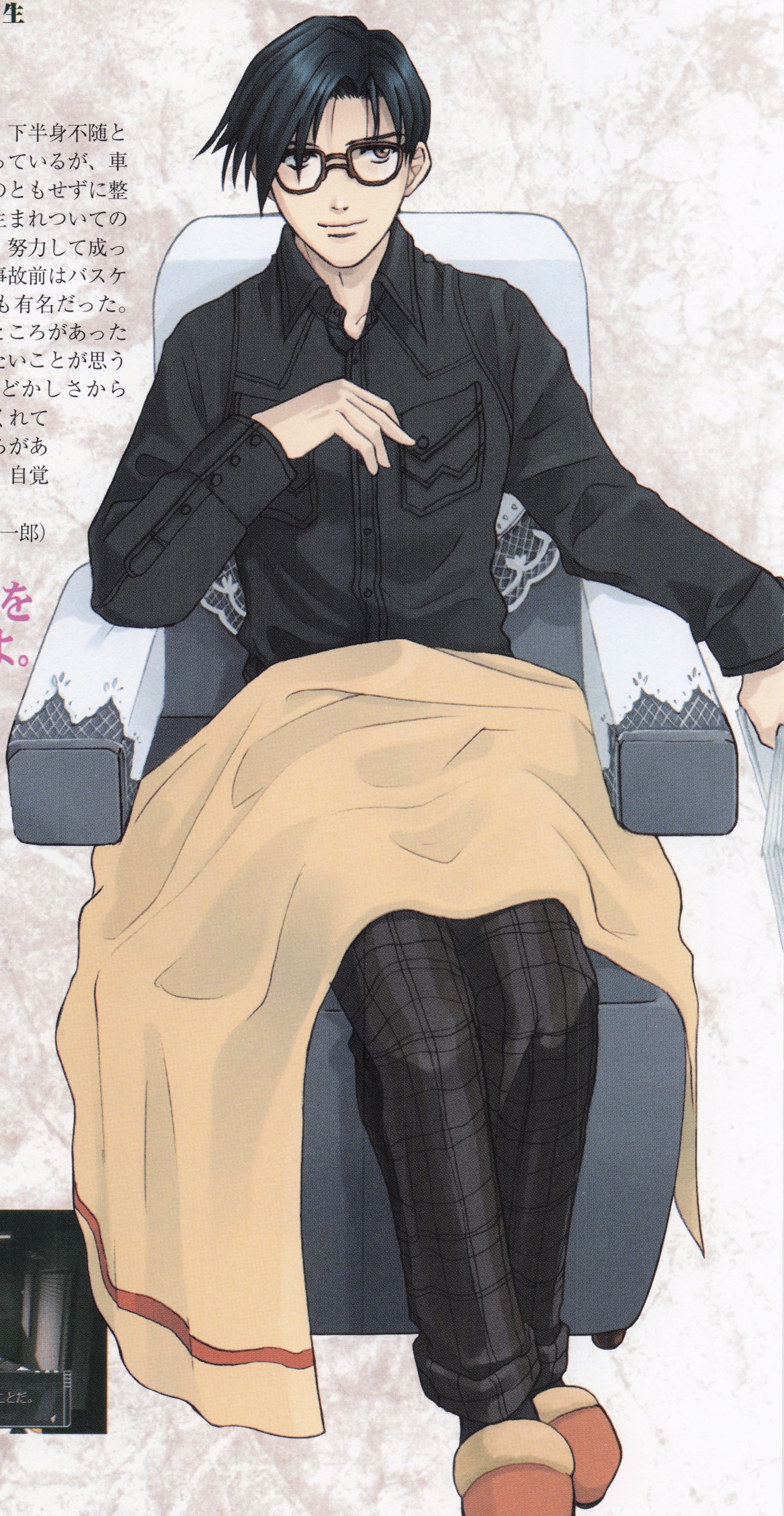
狩谷夏樹

Kariya　Natsuki

●1984年6月20日生
●血液型：A+
●身長：174cm
●体重：57kg

事故で脊椎損傷・下半身不随というハンデを背負っているが、車椅子のハンデをものともせずに整備を行う整備士。生まれついての才能とかではなく、努力して成った秀才タイプで、事故前はバスケットの選手としても有名だった。もともと皮肉屋なところがあったが、事故後、やりたいことが思うようにいかないもどかしさからか、やや心がひねくれてしまっているところがある（これは彼自身、自覚している）。

(CV：保志総一郎)



…時々ね、悪い人の真似をしたくなるんだよ。

幸福そうな人を見ると困らせたくなる…。

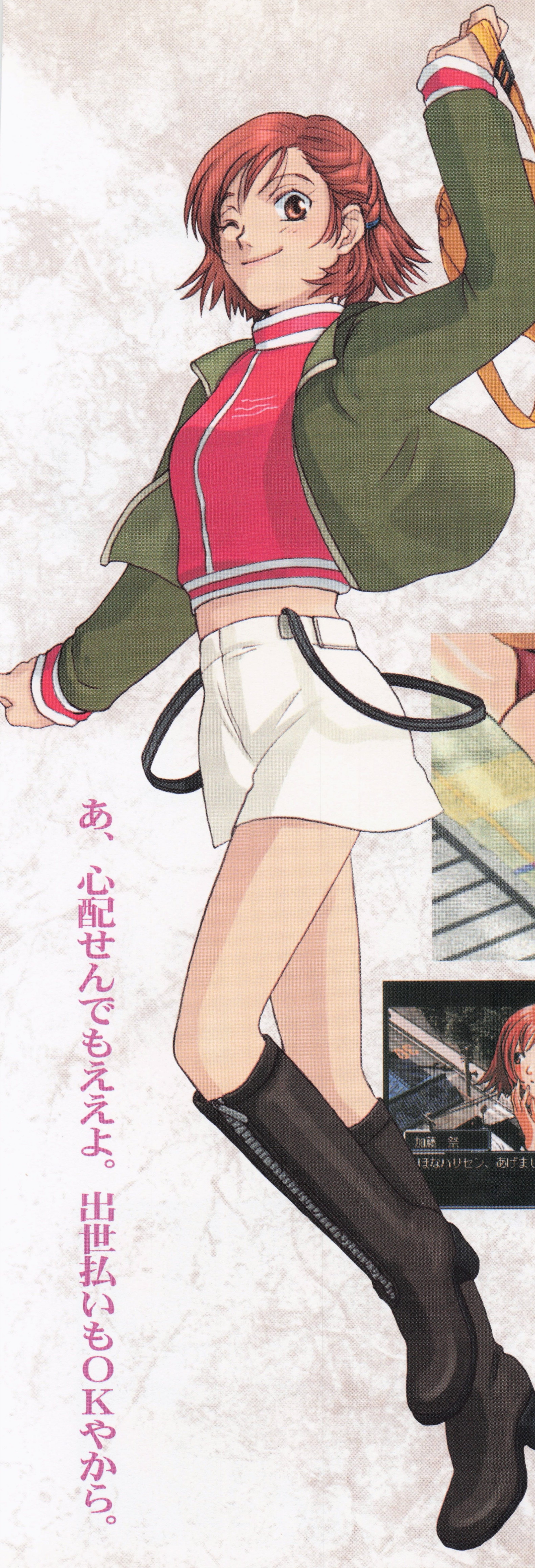
ガンパレでガンパレ No.44

【幼女○待事件】1周目、速水がガタイのよろしい野郎どもに周囲を囲まれるのが日常となっていた平和なある日の事。「喧嘩だ！」。さて、誰と誰だろうと思ったら、なんと若宮がののみに喧嘩をふっかけてました。小隊一の巨体、腕力を誇るスカウトと、かたや9歳の幼女。勝負は目に見えてました。幻獣も一発のパンチで楽々とののみを沈める若宮。思わず110番をしたくなりました。これは喧嘩ではなく犯罪では……？　（ネタ提供：カナタさん）

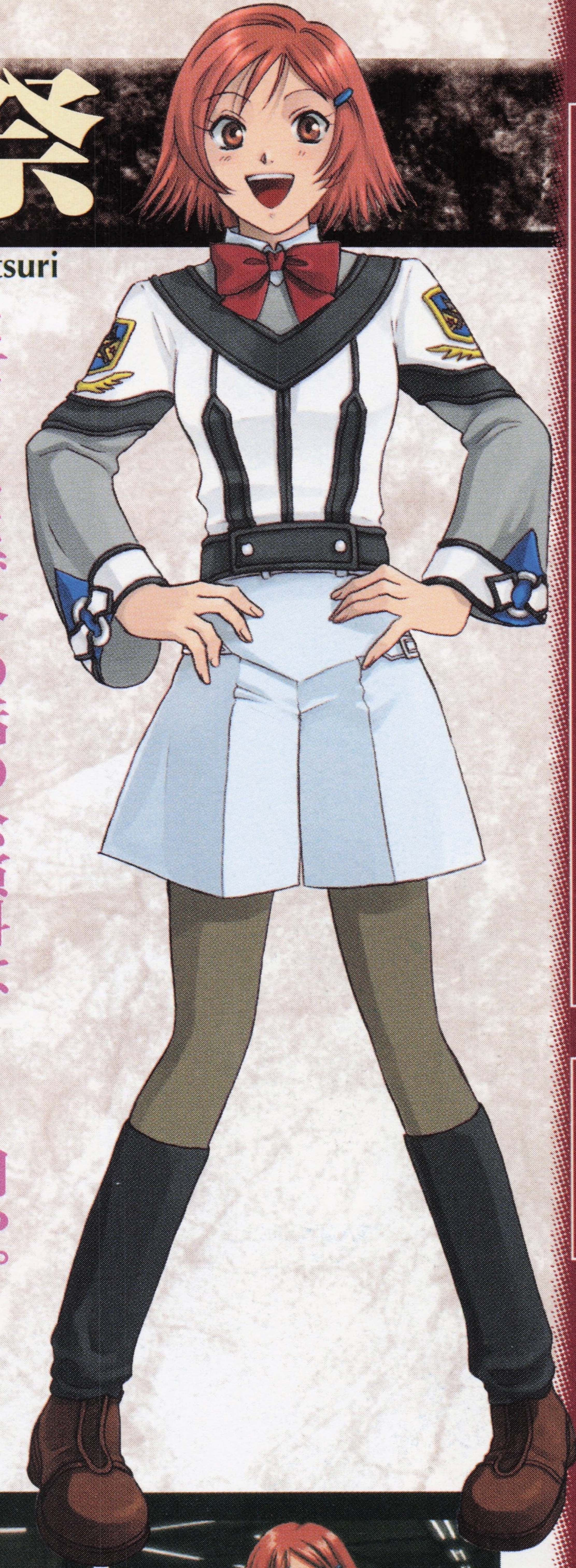
加藤祭
Kato Matsuri

●1984年9月3日生
●血液型：A⁺
●身長：165cm
●体重：44kg

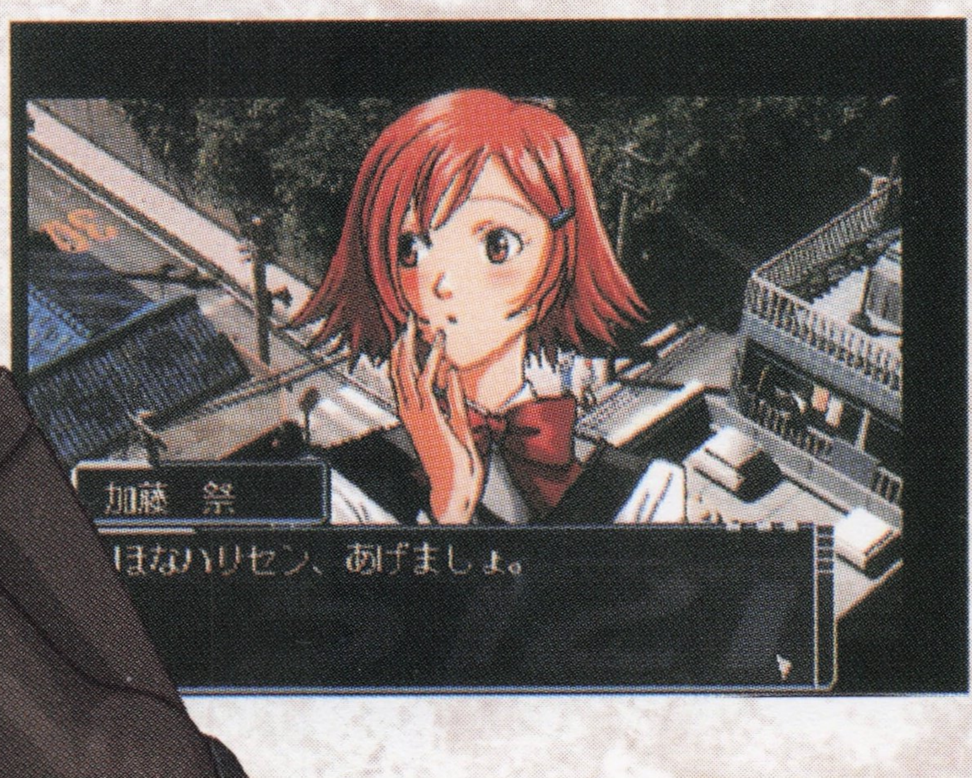
関西弁を使う熊本人。関西弁のほうが、周りの雰囲気が明るくなっていいという理由で意図的に使っている。明るく楽しく金勘定する小隊の事務官で、横流し品から経理操作、書類の不備その他の抜け道を使いこなし、恒常的に不足している小隊の物資集めに一役買っている。「うち、乙女やねん」などと言いつつ、特売品のチラシを見る少女。　　(CV：橘ひかり)



あ、心配せんでもええよ。出世払いもOKやから。



と言うことで今の話の公演料は500円や。



【壬生屋・心の世界地図】1周目で、瀬戸口が速水に抱きついたとき壬生屋が「不潔」呼ばわりしてたが、何を想像して「不潔」呼ばわりしてるんだろうか……（笑）。（ネタ提供：ケイリさん）■編：それはもちろん、あんなことや、そんなことまでも……。ヘタをすると、壬生屋さんの想像どおりになってしまうので、健全な方々は注意しましょう。

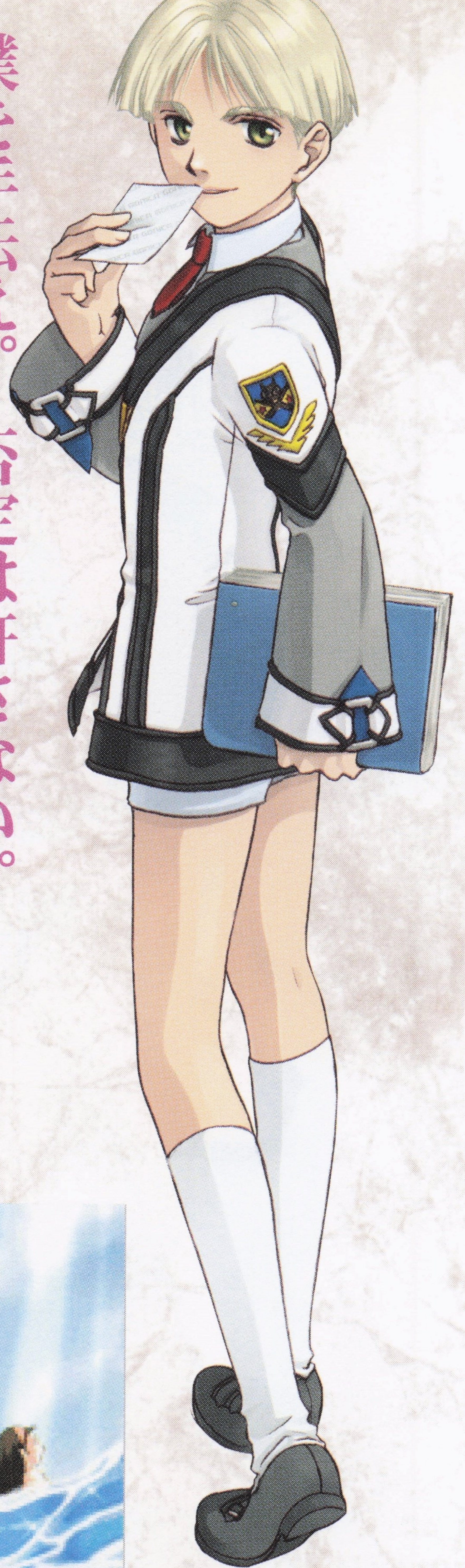
茜大介

Akane　Daisuke

●1986年8月13日生
●血液型：A+
●身長：159cm
●体重：42kg

芝村一族に復讐を図る、若き少年兵士。もともと飛び級で大学にいたが、復讐のために大学を辞めて軍の学校に入学した。だが、素行が悪く、ケンカが絶えないため、軍教育部の判断で問題児の多いこの学校に回されてきた。それこそが、彼の狙いだとも知らずに…。（CV：阪口大助）

僕を手伝え。僕の秘密を知ったからには、否定は許さない。否定は死だ。



ガンパレでガンパレ No. 46

【職権乱用？】深夜2時。瀬戸口から訓練に誘われた速水は、一緒に魅力の訓練のため男子トイレに。妖しげな音楽とともにHな雰囲気になったところを見事に破ってくれたのは芳野先生だった。いくら夜中にトイレで男子生徒2人が何かやっていたからって、男子トイレに入ってくるのはマズイでしょう、芳野先生……。（ネタ提供：たまき さいかさん）■編：芳野先生は変態？　の噂が立ちました。笑。

……ぜったいに死んだら、いけませんからね。
……怪我もだめ。浮気は当然です。

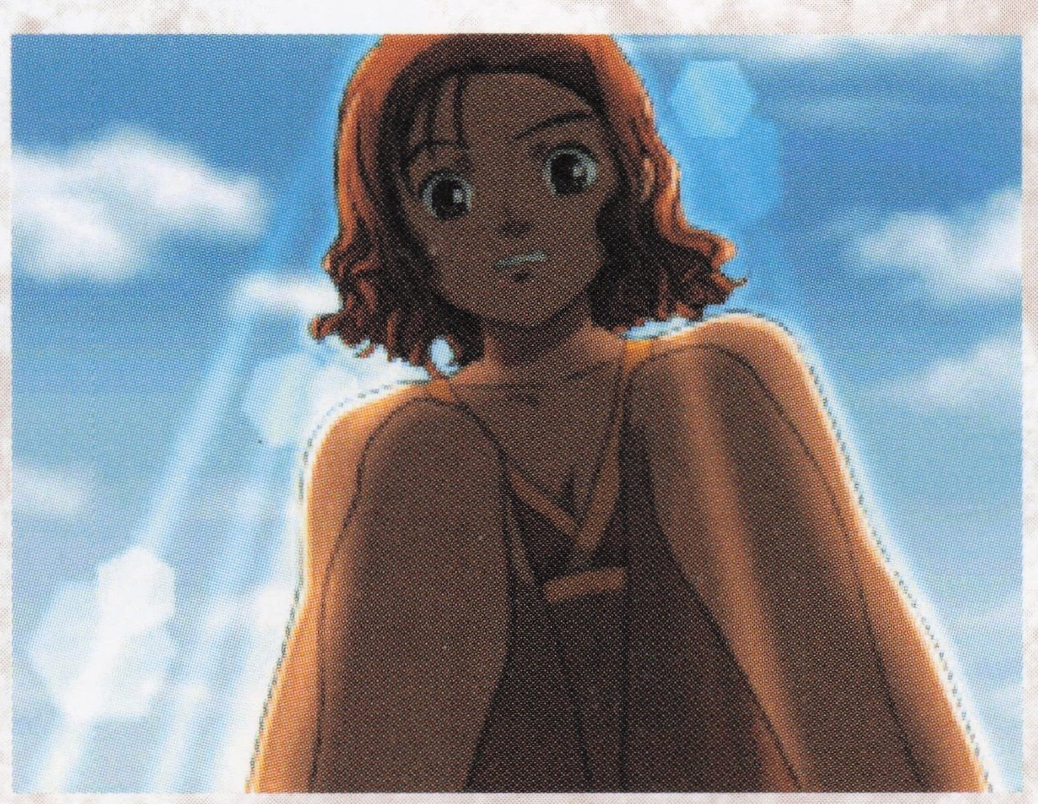
森精華

Mori　Seika

- ●1983年1月20日生
- ●血液型：A+
- ●身長：162cm
- ●体重：46kg

性格的に大変不器用な整備士。周囲からキツイ人間と言われるが、彼女の場合、単に人とのつき合い方がわかってないだけである。原整備主任の1年後輩にあたり、彼女についてくる形で部隊に赴任してきた。気が高ぶると、独特のなまりが口をつくが、いったいどの国の方言なのかは、深い謎に包まれている。

（CV：西村ちなみ）



ガンパレでガンパレ No.47 【ソックスハンター？】ファーストプレイ登校時での一幕。「ねえ、萌の靴下と新井木の日記を交換しない？」。アレなモノと、自分の日記を交換しようとするなんて……。新井木～～！　おまえはヲタク嫌いだったんじゃないのか～～～!!。（ネタ提供：Karoさん）■編：その前に、新井木の日記を持っているアナタがすごいというか。笑。取り返すのに必死なんでしょう、ウワサ好きの勇美ちゃんとしては。

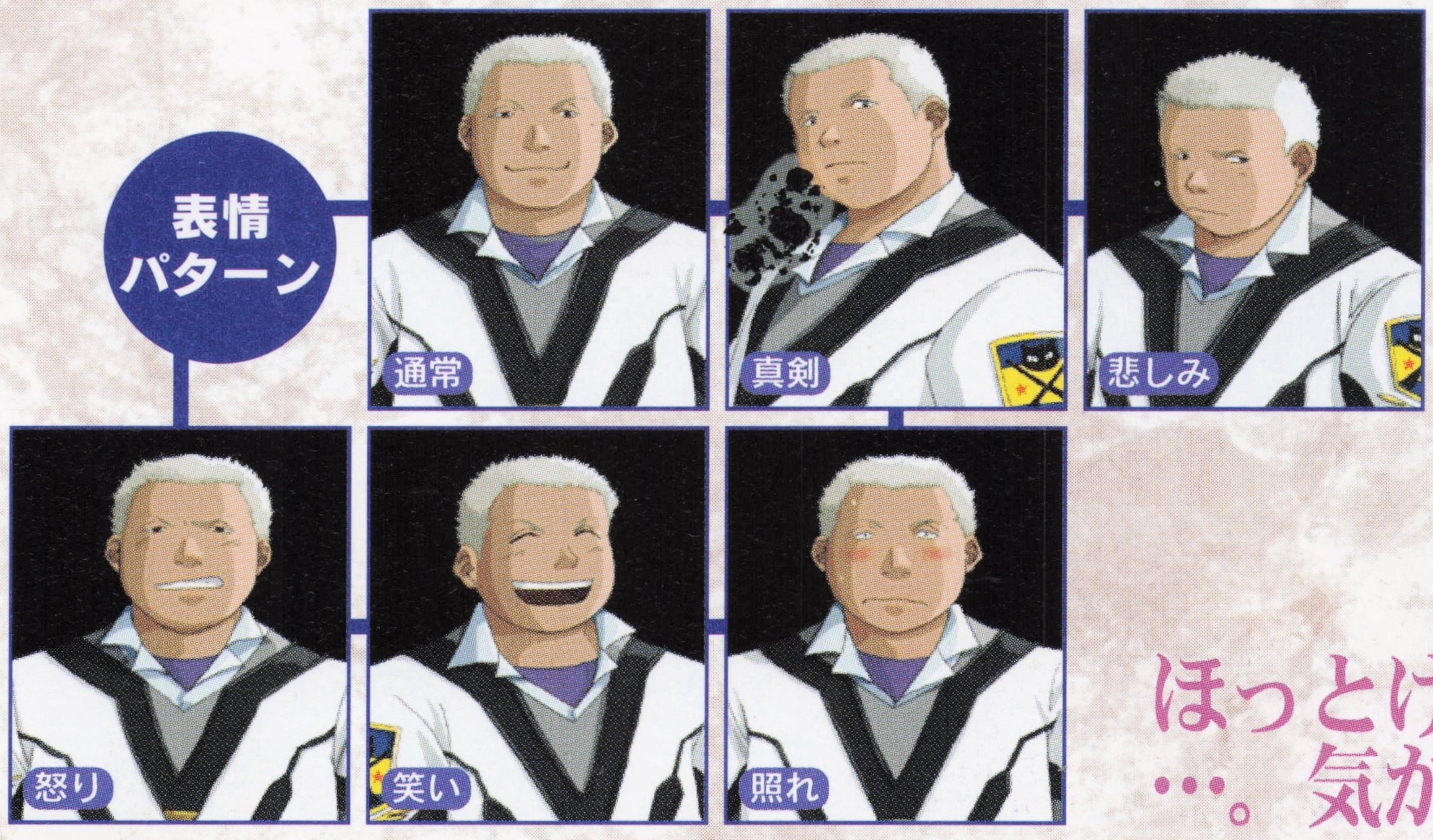
中村光弘

Nakamura　Mitsuhiro

●1984年11月24日生
●血液型：A+
●身長：167cm
●体重：96kg

またの名をソックスハンター。番外編である、〝ソックスハンター〟シナリオで主人公を務めることとなる整備士。熊本弁の達人であり、ときおり、九州人でないと理解できないしゃべり方をするときがある（口グセは「キチー」）。見た目に合わず読書家で、お菓子作りの名人。　(CV：桜井敏治)

表情パターン



ほっとけよ。…俺は…好きでやっとるとたい。
…。気が遠くなるほどの快楽か。

ガンパレでガンパレ No. 48

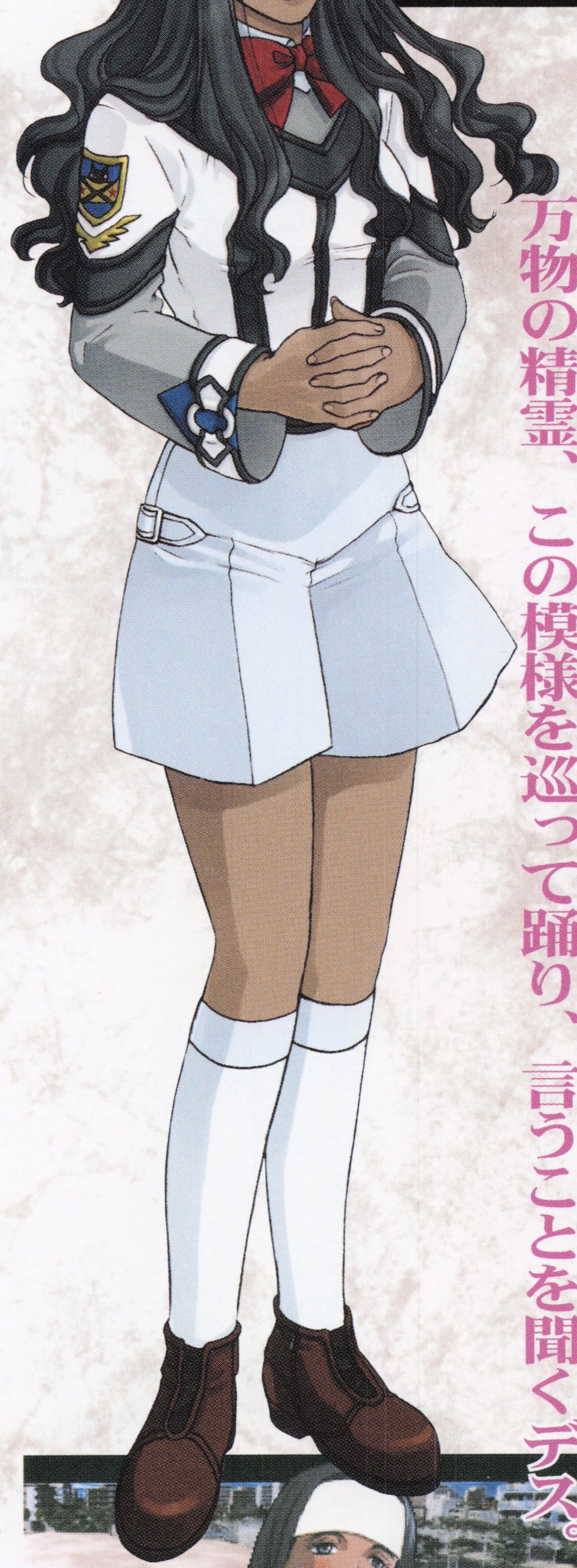
【最年少vs.最年長】舞プレイ時に、ののみと善行が喧嘩を起こした。勝者は……なんとののみ。傷心の善行委員長。その後、2日ほど学校を欠席しました（涙）。（ネタ提供：ピグモンさん）■編：よほどショックだったのか、それともケガをしてしまったのか、もしくは小隊のメンバーに合わせる顔がないのか……。彼をそっとしておいてあげましょう。

ヨーコ・小杉

Yoko　Kosugi

●時のない場所で生を受ける
●血液型：A+
●身長：182cm
●体重：67kg

心優しい帰化日本人。日本を語るときは、つねに「私の日本」と言うほど日本という国を愛している。たどたどしいながらも、心に染み入る言葉で人の心を照らす、慈愛の女神か母のような人物である。その不思議な物言いをバカにする人もいるが、それ以上に尊敬されている。　(CV：佐久間レイ)



…最初に模様ありキでス。これは、幸運の模様。万物の精霊、この模様を巡って踊り、言うことを聞くデス。

ガンパレでガンパレ No.49

【本当に恋人？】仲良く話していた恋人同士の瀬戸口とののみに割り込んでしまい、「おのれー」と言われるかと思ったら……2人して「ほっ…」。もしや、偽装カップルですか？　お二人さん……。（ネタ提供：綾繁さん）■編：ののみのほうはともかく、瀬戸口に“偽装”の恋人は何人ぐらいいるんしょうか？　ヘタをすると、2桁台じゃすまないのかも……。

遠坂圭吾

Tosaka　Keigo

●1984年9月19日生
●血液型：A+
●身長：184cm
●体重：77kg

金持ちの御曹司。その金権体質と政治腐敗に嫌気が差し、親の罪滅ぼしのつもりか、最前線に近い軍の学校に入学する。自身の生い立ちや立場を話したがらず、精神が不安定で、いつも何か心の支えが欲しいと思っている。幻獣と殺し合いをする立場にあるものの、じつは幻獣共生派である。　(CV：高瀬右光)

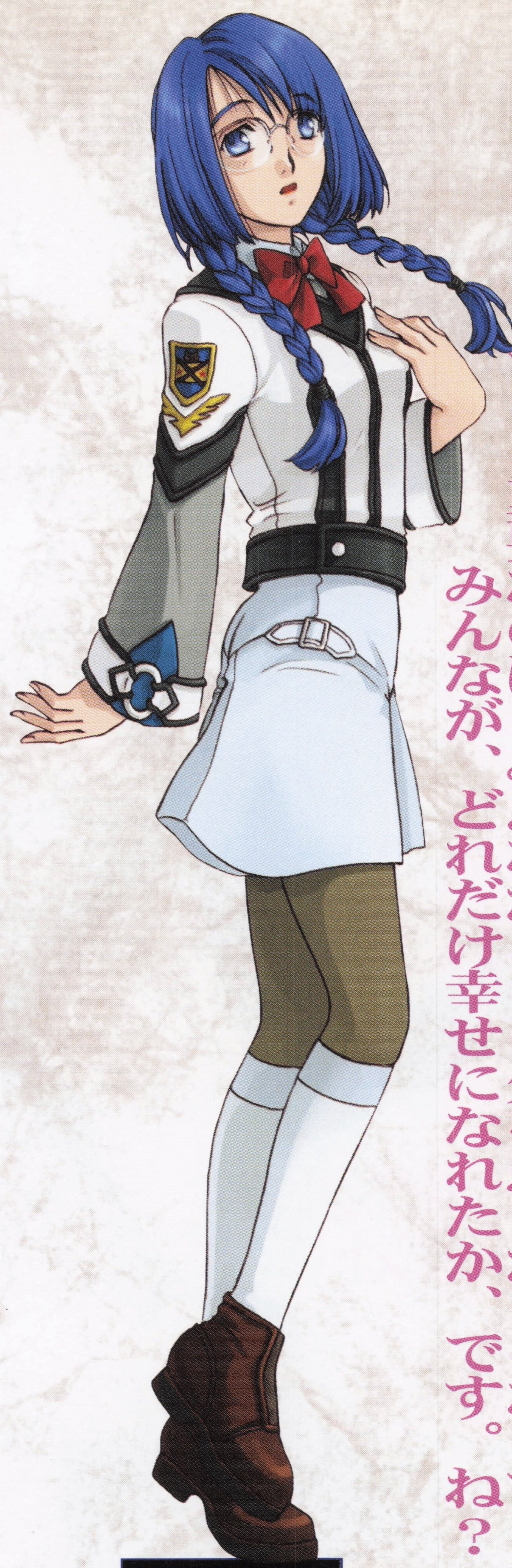
布団を干したりするときは立派なんですが。たとえば、…普段はもう少し…。

ガンパレでガンパレ No.50

【人望】作戦会議。提案者壬生屋。内容は1番機の重装甲への改装。結果、全員一致で否決。翌日、以下同文。さらに翌日、以下同文。さすがに嫌になり、翌日は提案者速水。内容、以下同文。結果、満場一致で可決。笑う。ところが次の議題が発生。提案者壬生屋。内容（以下略）。結果（以下略）。……キミタチ……それはギャグ？（ネタ提供：いおさん）■編：あんな戦い方をしているから、整備士連中に嫌がられるんですよねぇ。

田辺真紀

Tanabe Maki



●1984年1月1日生
●血液型：A+
●身長：162cm
●体重：44kg

女子高に在籍していたころに、遠坂に助けられて以来、ずっと一途に恋をする青い髪の少女。人工的な幸運強化実験の失敗例であり、絶望的というか、喜劇的なほど運が悪い。といったこともあり、家が大貧乏なため、いつもアルバイトをしている。だが、はてしなく前向きであり、あらゆる艱難辛苦を努力で乗り切ろうとしている。

(CV：増田ゆき)

…きっと重要なのは、みんながどう自分を思うかじゃなくて…、みんなが、どれだけ幸せになれたか、です。ね？

ガンパレでガンパレ No. 51

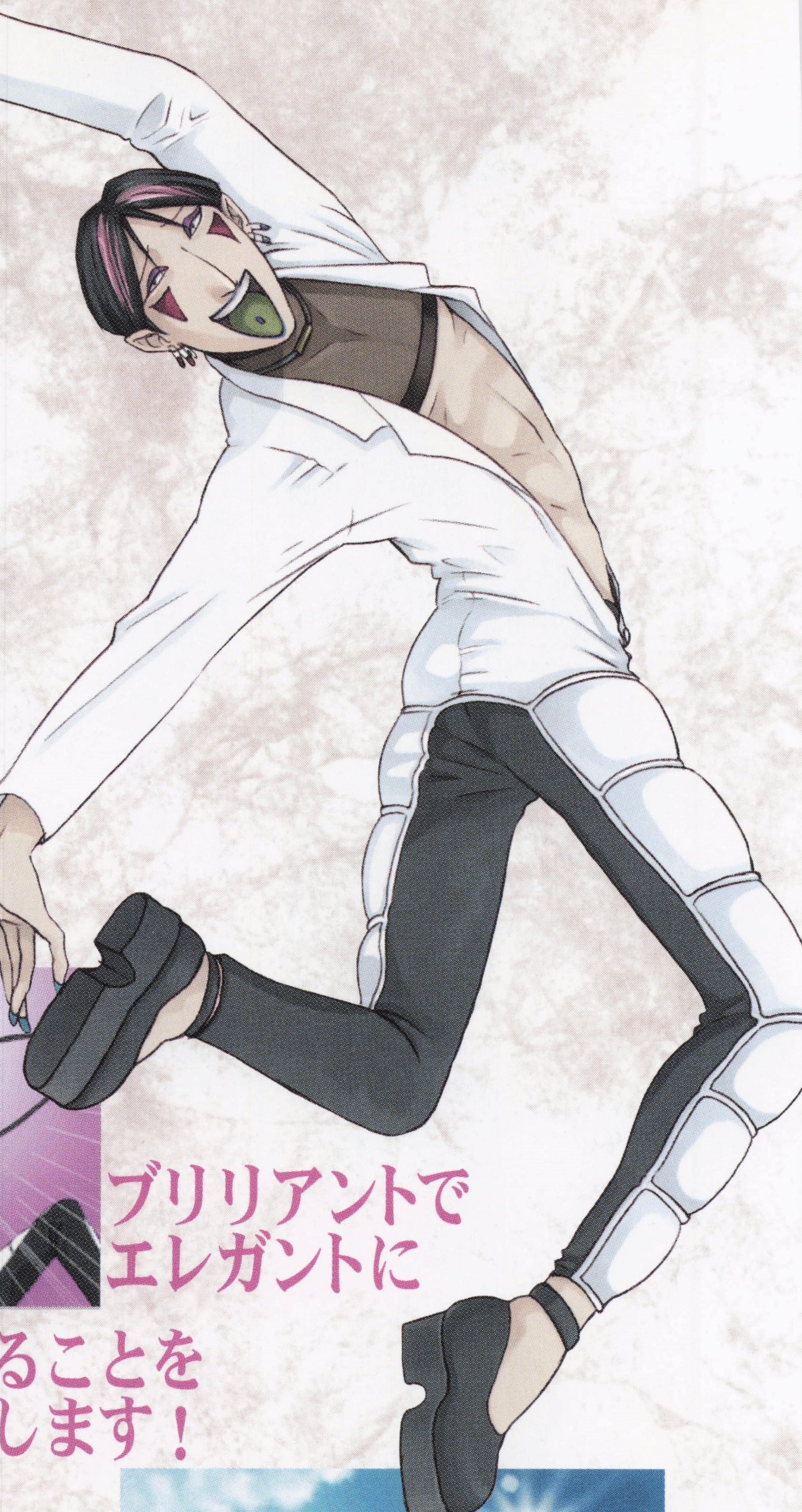
【幼さゆえの残酷？】お昼を一緒に食べようと、テレパスでののみを捜してみた。味のれんにいたので、「今日は弁当なしかな？」と思い、味のれんへ。すると、ののみが「みんなでお昼」を提案したのでこころよく賛成。「どこで食べるの？」と聞いたら、「食堂兼調理室で食べよう」と。……味のれんの親父に対する嫌がらせ？　(ネタ提供：ひいろさん) ■編：「かわいいおべんと」を持って味のれんにいる時点で確信犯です。

岩田裕

Iwata　Hiromu

- ●1984年84月84日生（誤植ではない）
- ●血液型：A+
- ●身長：178cm
- ●体重：64kg

ギャグに命を賭ける変人。あまりにもそれが徹底しすぎて、一種感動的ですらある。とはいえ、一般的には〝壊れた人物〟として記憶されることになるだろう。他人のことをまったく考えておらず、自分自身の考え（ギャグ）で、自分以外の誰にもたどり着けない高みに上がろうとしている。（CV：結城比呂）



フフフ、私としては速攻で人生をワタシ風に

ブリリアントでエレガントに

改造することをお勧めします！

ガンパレでガンバレ No. 52

【大量リストラ？】とある理由で（萌と複座型に乗りたかったから。笑）舞を指揮車銃手兼衛生官に部署変更の陳情をした。次の日、舞はめでたく（？）衛生官に。これを皮切りに部署変更多発（5〜6人）。変更先は、すべて衛生官。結果、つまはじきの形になり無職者続出。新井木司令の実力？　もしかして舞の嫉妬（陰謀）が原因？　（ネタ提供：ひいろさん）

東原ののみ

Higashihara　Nonomi

●1990年5月10日生
●血液型：A⁺
●身長：138cm
●体重：29kg

現在8歳。早くに両親をなくし、施設で過ごしていたが、軍の学校の奨学金を狙う悪い親戚筋に目をつけられ、前線に近い軍の学校に送られてしまった。シンパシー能力を持ち、オペレーターとして活躍する。無邪気で優しく、誰よりも真実を正しく見極める力を持っており、ときおり、その片鱗をのぞかせる。(CV：こおろぎさとみ)

それが、せかいのせんたくなのよ。
のぞみがきめたの。
せかいは、良くなるのよ。ぜったいに。

【速見司令】セカンドマーチであっちゃん豹変。司令になるも、翌日の戦闘で大敗、翌々日、善行に司令の座を取り返されて、無職に（涙）。やっぱり、ぽややんだねぇ……。（ネタ提供：くまぷさん）■編：やはり、あっちゃんといえば3番機のパイロットなんですかね。最前線で、舞とともに幻獣を狩りまくるというのが彼にピッタリの戦闘スタイルなんでしょう。

坂上久臣

Sakaue　Hisaomi

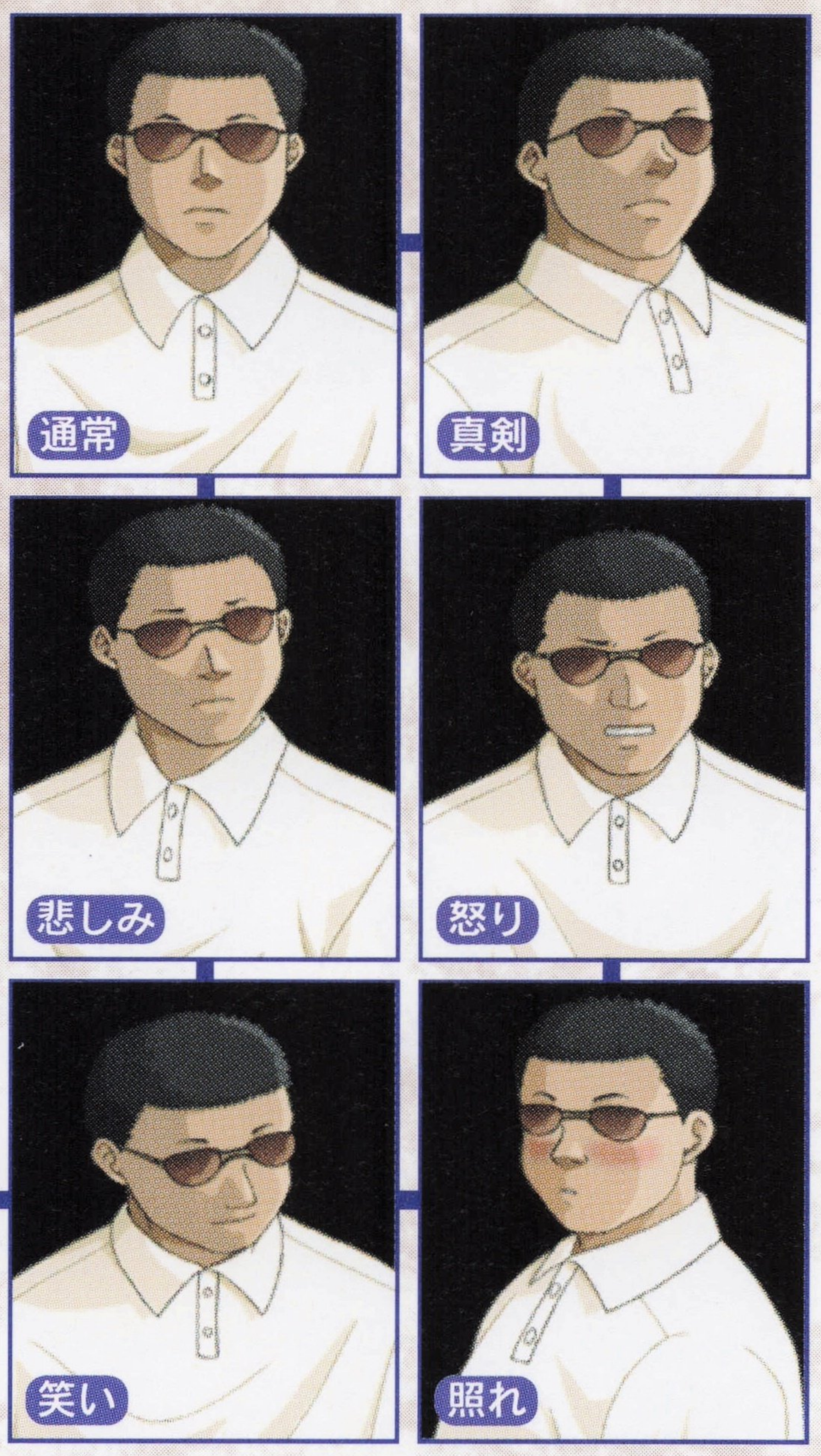
…苦しいときには、歌を歌いなさい。歌は、命令で殺し合いを職業にする兵に許された、唯一神聖なる暗黙の権利ですから。

●生年月日不明
●血液型：A+
●身長：180cm
●体重：80kg

パンチパーマにサングラスと、見た目は恐そうだが、言葉使いは丁寧で穏やかな性格の教師である。軍籍を持つ専門の軍人で、授業では戦術理論などを担当する。小隊内には、〝壱式〟と〝二式〟の２名が存在し、ときおり入れ替わっているようだが、その見分けはつかない。歌をこよなく愛する、浪花節な人物。

（CV：大塚芳忠）

表情パターン



本田節子

Honda　Setsuko

考えていたら、死ぬぞ。いいな。死んだ平和論者より、生きた悪党になれ。これが、俺の先生らしいただひとつの教えだ。

●1973年7月4日生
●血液型：A+
●身長：174cm
●体重：53kg

男顔負けのヘヴィメタル自衛官教師。口が悪く、乱暴だが、生徒たちをいっぱしの戦車兵に育てあげるかたわら、一緒に泣いたり、笑ったりの生活をしている。もともと民間人であったが、その気質を買われて軍属の教官となった。授業では戦闘実技など担当する。（CV：田中敦子）

表情パターン

ガンパレでガンパレ No.54

【カトラスで絢爛舞踏】来須で絢爛舞踏章を取ったときに、壬生屋とのチームプレイをしました。「壬生屋さん特攻（全武装解除）→破壊→撤退戦」から、俺こと来須で敵殲滅！　壬生屋さんの特攻っぷりも捨てたもんじゃないです（笑）。（ネタ提供：ツバサさん）■編：「相手が恐れおののくまで突撃」。それが、壬生屋家に代々伝わる剣術の極意とのこと。

ブータ

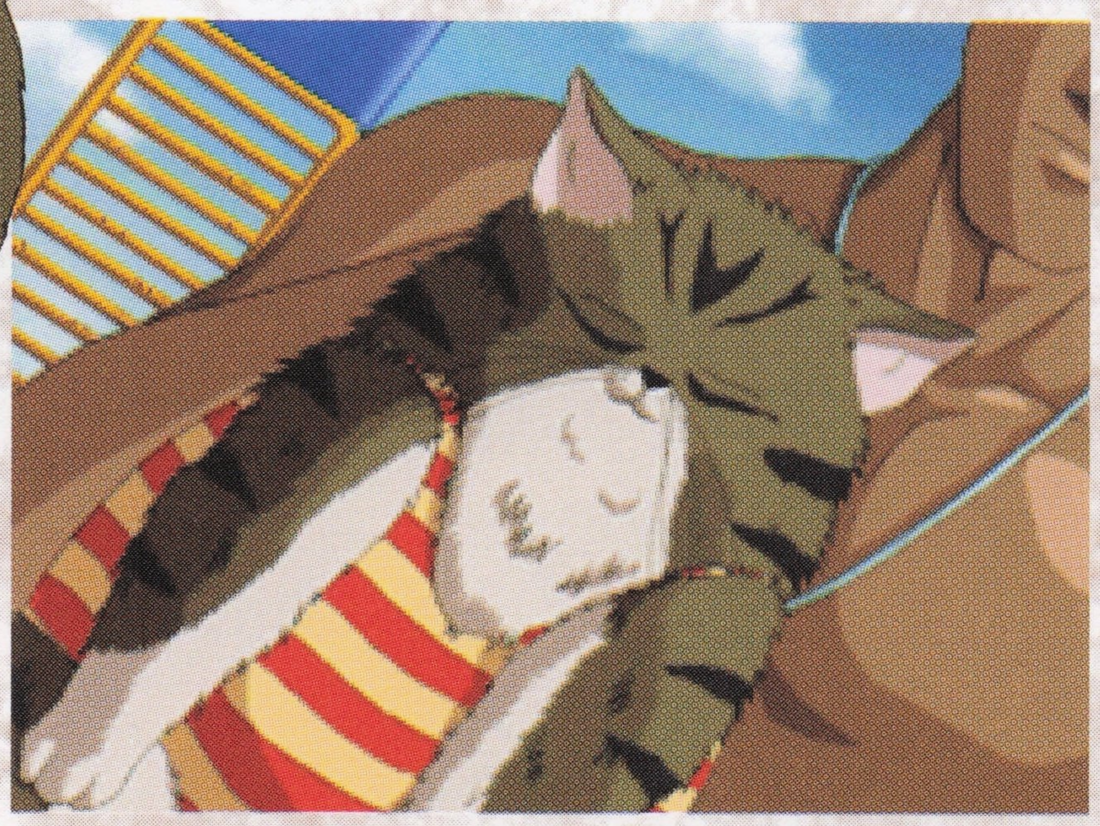
Boota

…不思議そうな顔をするな。

●生年月日不明（推定5,000歳）
●血液型：A^+
●身長：100cm
●体重：8kg

猫神族最強の老勇者。イングランドにおける、猫妖精（ケットシー）の仲間である。生まれは古代ローマで、1,000年ほど前に海のシルクロードを使って日本に渡り、以後、悪疫と戦う客人神（まれひとがみ）として大事にされてきた。

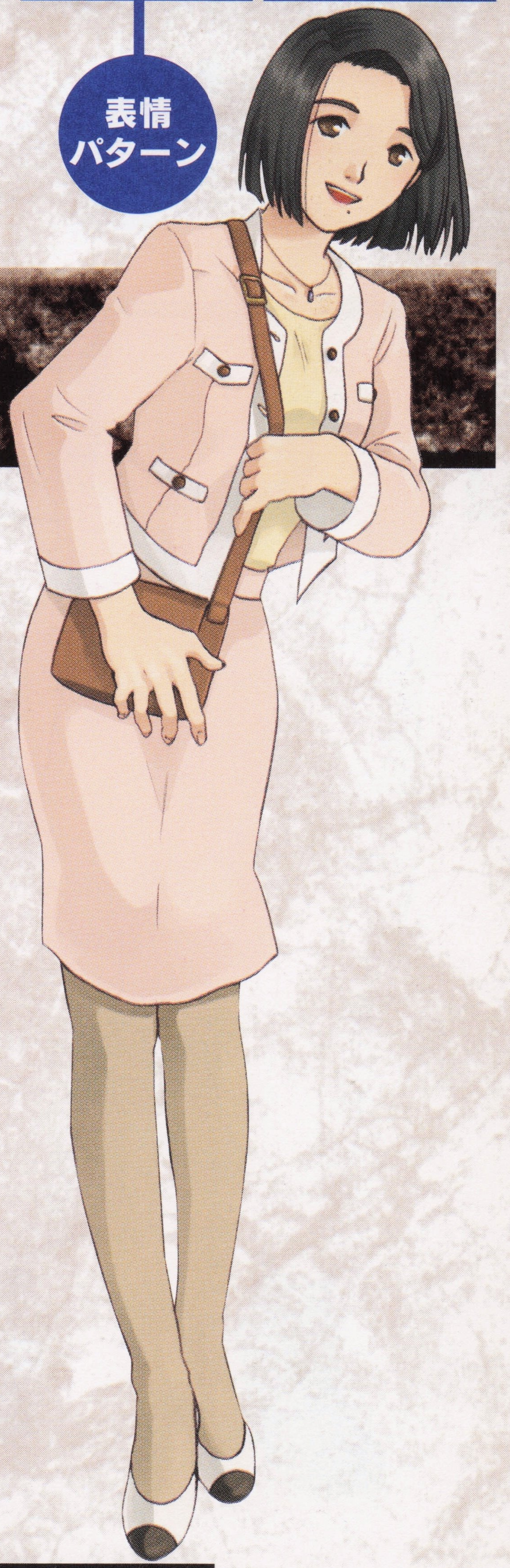
（CV：大木民夫）



表情パターン

芳野春香

Yoshino　Haruka



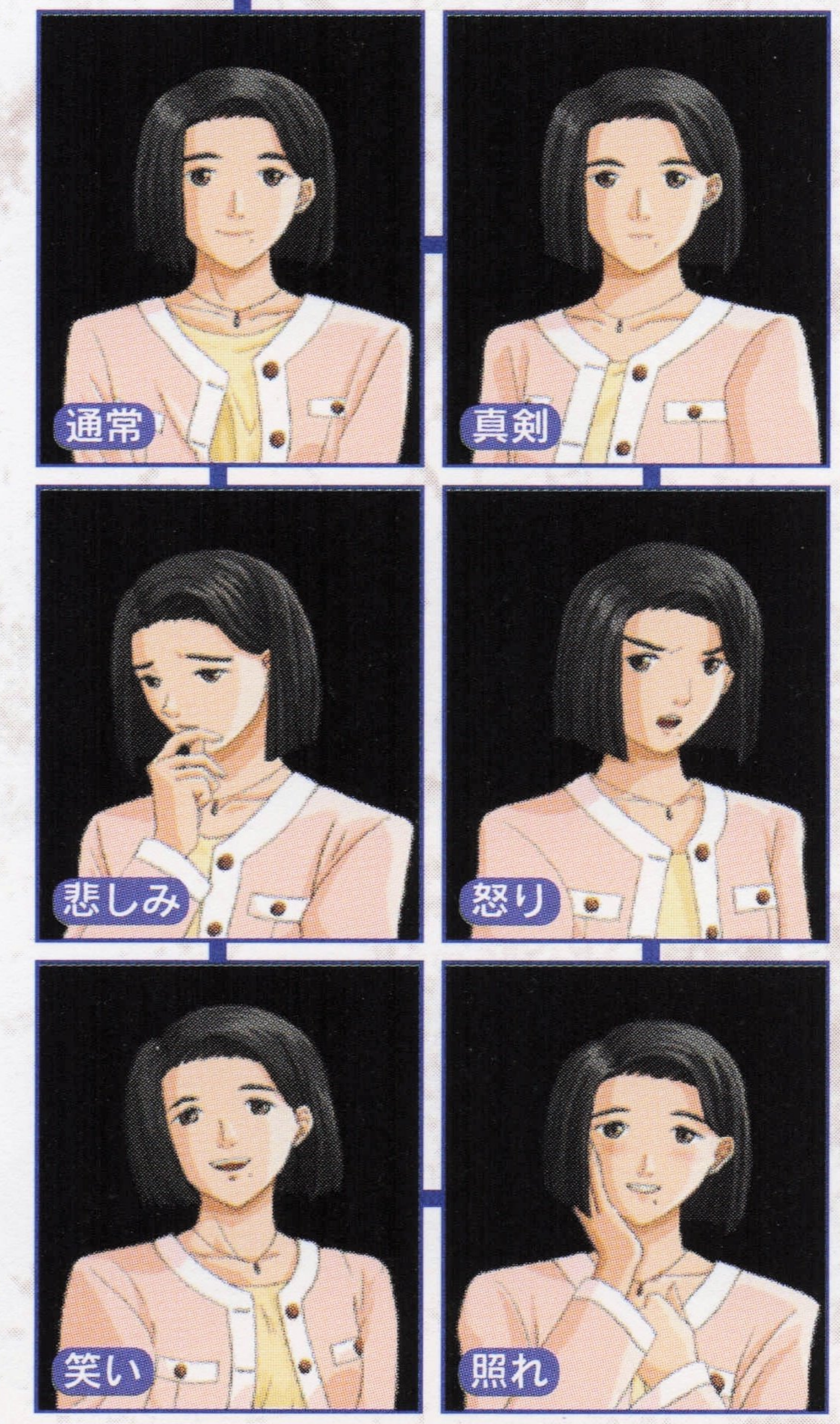
…いけないわ、春香。駄目よ！自爆しちゃ駄目。だって生徒に心配させるもの。ここはひとつ、大人らしいところを見せてっ。そうよ！春香、ファイト！

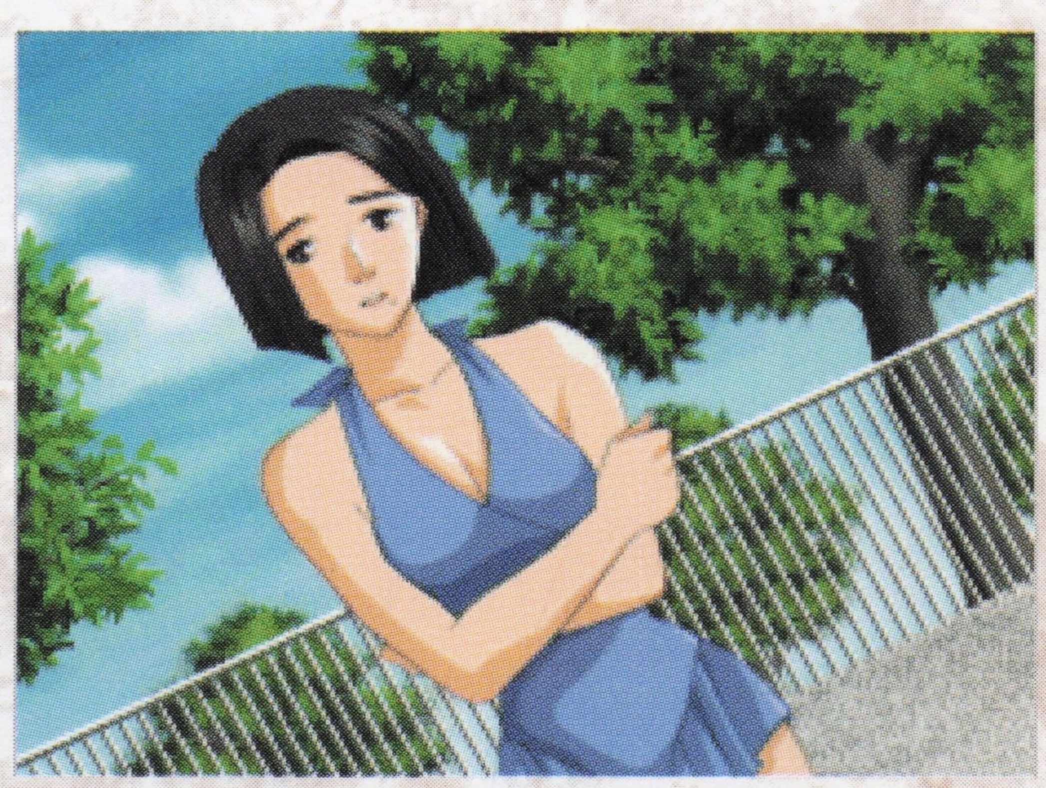
●1998年6月1日生
●血液型：A^+
●身長：158cm
●体重：43kg

穏やかで優しい性格。戦車学校に編入されてきた生徒を出迎える役割を持つ。落ち着きのある大人の女性のように見えるが、無邪気で子どものような一面を持つ。ときおり、自分だけの世界に入ってしまうことがあり、やや天然ボケ気味。また、低血圧なため朝に弱い。授業では、国語などの戦闘外の分野を担当する。

（CV：池本小百合）

表情パターン





ガンパレでガンパレ No.55

【くっ】久々に速水君でプレイ。そしてついにこの日が来てしまった。3月のある日、夕方の学園内をさまよっていると、どんどん周りの人たちが倒れていく。そして、次の日に待っていたのは、速水1人しかいない一組の教室だった……。そして、隣の二組には茜、ヨーコ、狩谷の3人のみ。寂しかった……。（ネタ提供：ケイリさんが）■編：先生、学級閉鎖にしてください。

芝村勝吏（準竜師）

Shibamura　Syouri

- ●1974年4月30日生
- ●血液型：O
- ●身長：170〜176cm
- ●体重：113kg

小隊直属の上官。名前からもわかるように、芝村一族に連なる人物。人の良いところを見せたかと思えば、非合法な謀略のたぐいも平気で行う、底の見えない男である。本来なら、もっと上の階級にあるべき人物だが、意図的に今の地位に留まっているふしがある。

（CV：大川透）

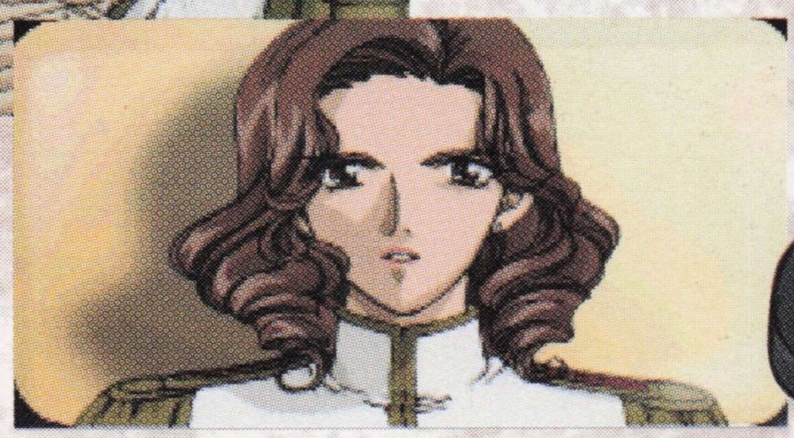
ウイチタ・更紗（副官）

Wichita　Sarasa

- ●1974年7月6日生
- ●血液型：A⁺
- ●身長：163.4cm
- ●体重：43kg

芝村準竜師就きの副官。準竜師とは、学生時代からの仲（恋人関係ではない）。舞とも面識があり、ときおり、舞の身の回りの世話をすることも。〝ソックスハンター〟シナリオでは、準竜師と対立することになる。

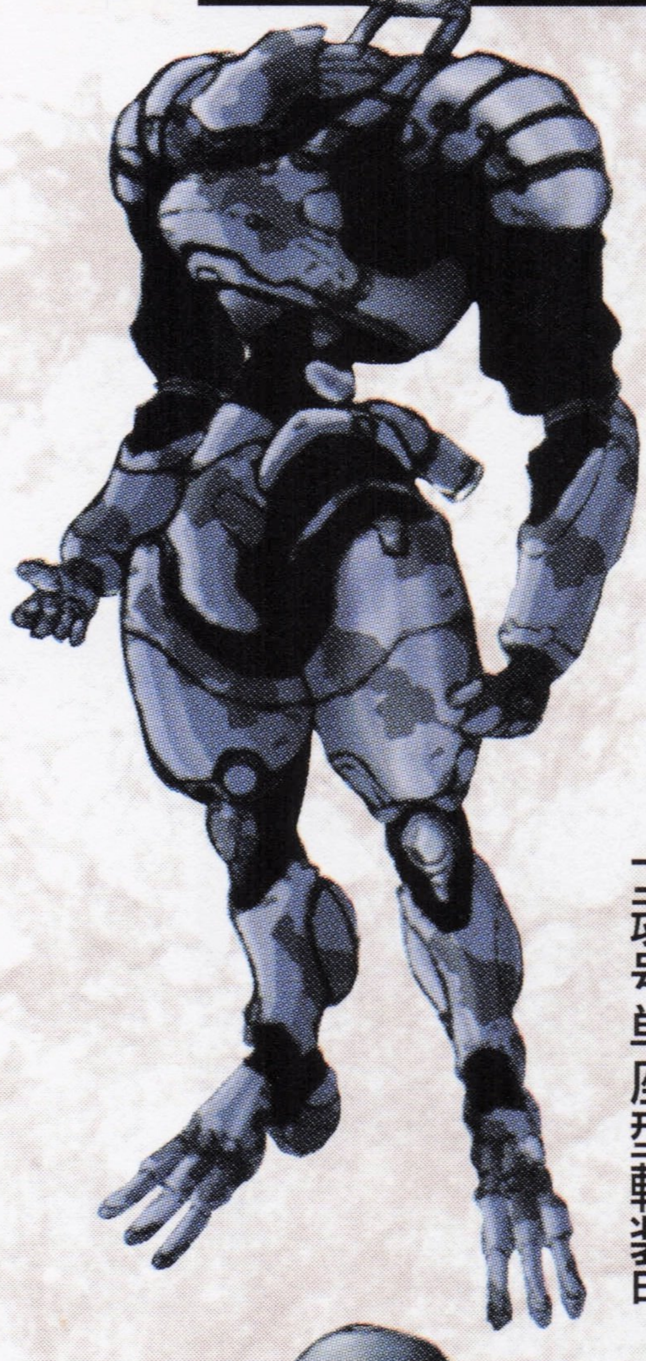
（CV：天野由梨）

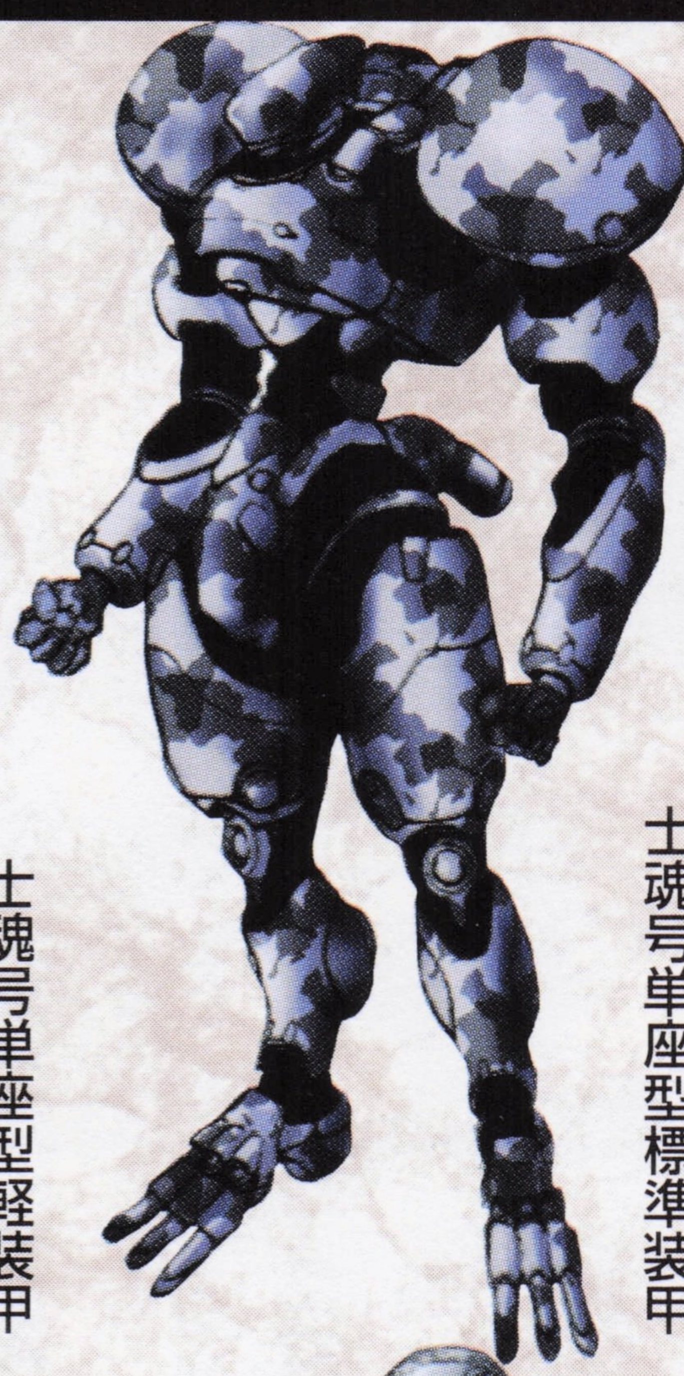


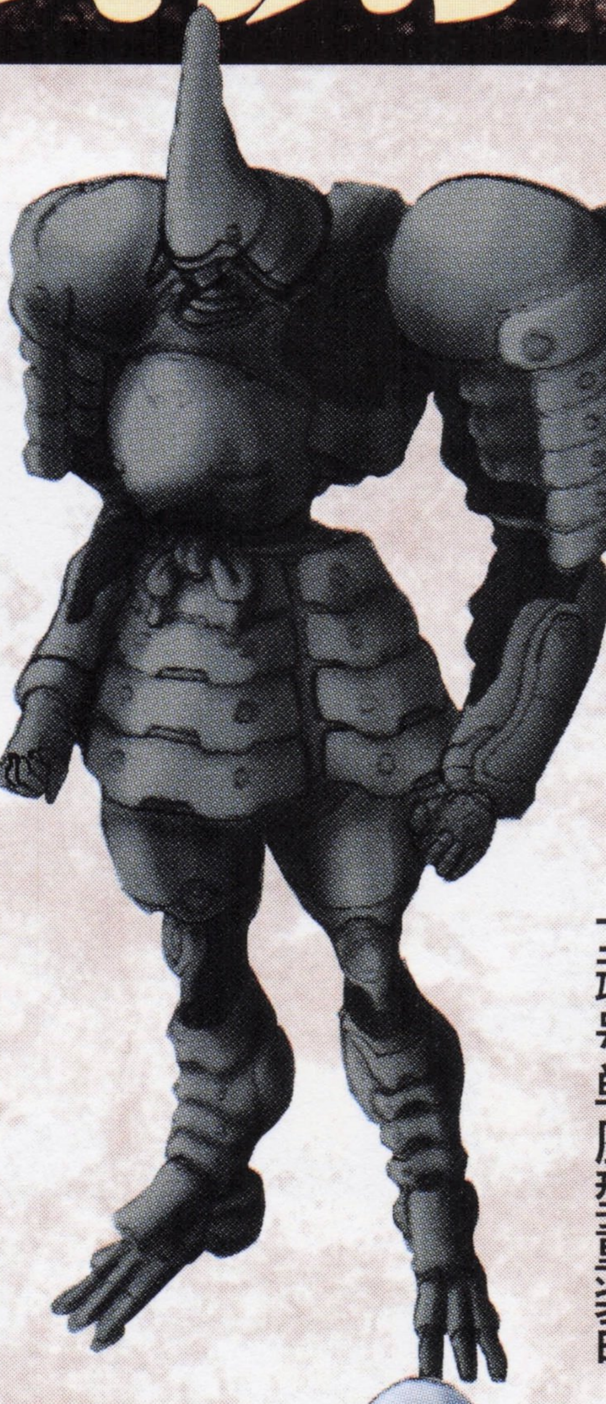
ガンパレでガンパレ No.56

【違う店になっちゃってます】昼食を食べた後、急に「Hな雰囲気」になる彼ら。まったく、ところかまわず……などと思いながら、ふと、親父さんの様子を見てみる。「視線に気付いていないようだ」。……気付かないフリしてんだろうなぁ。客商売って大変だなぁ……。（ネタ提供：サーク・イリノさん）■編：ここで親父がギャグを言えば、「Hな雰囲気→気まずい雰囲気」になる可能性大！

人類側ユニット


士魂号単座型軽装甲

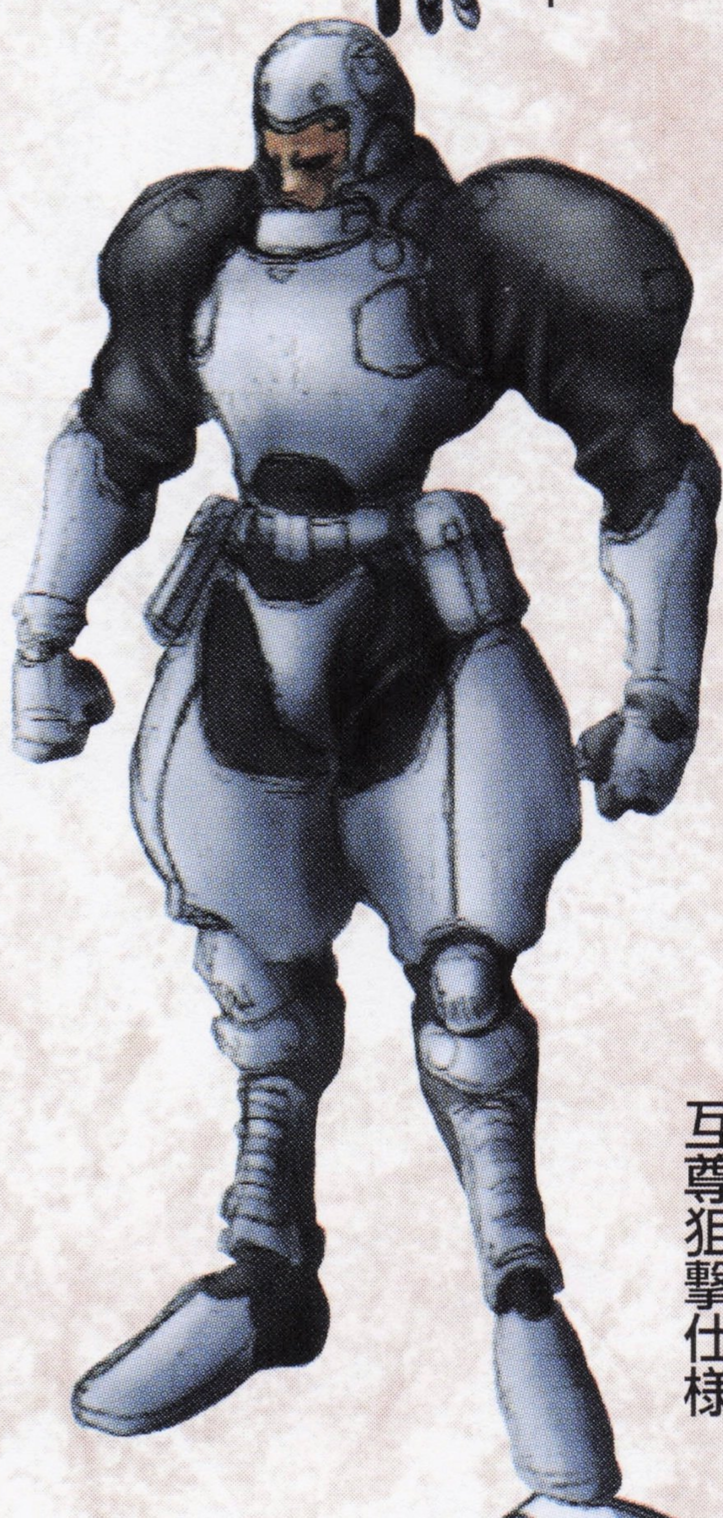

士魂号単座型標準装甲

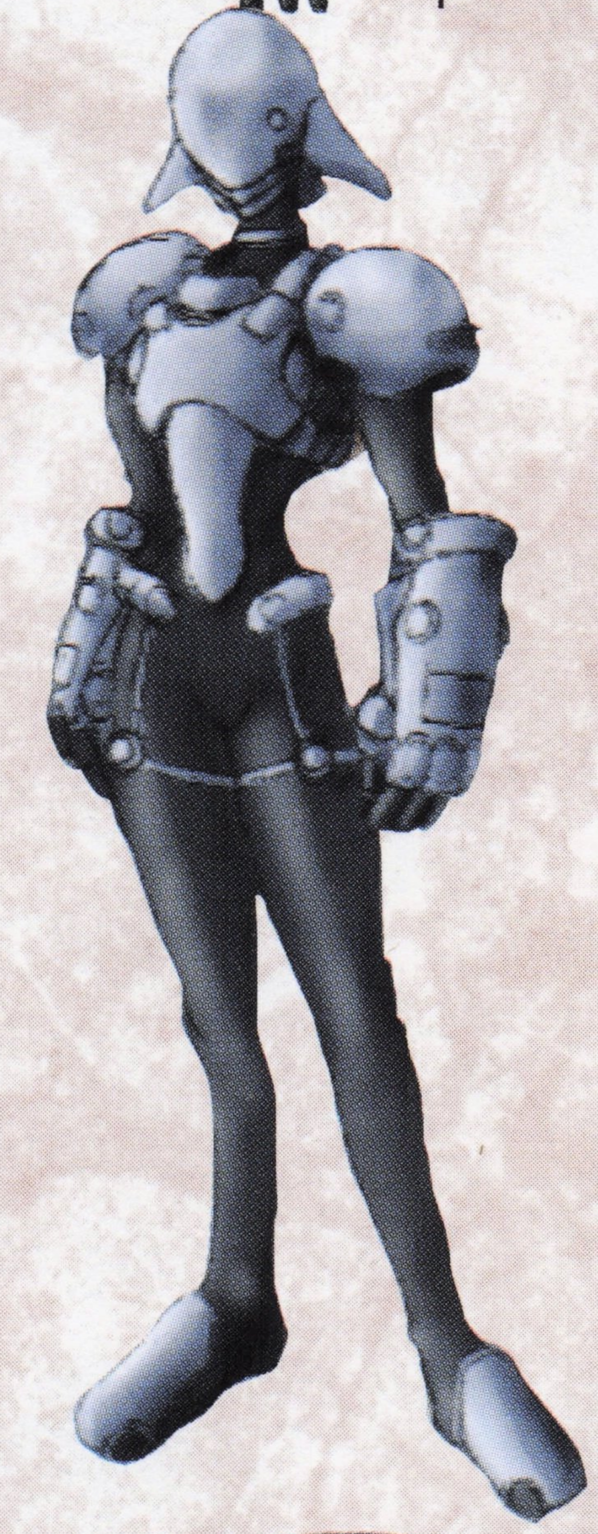

士魂号単座型重装甲

士魂号複座型突撃仕様

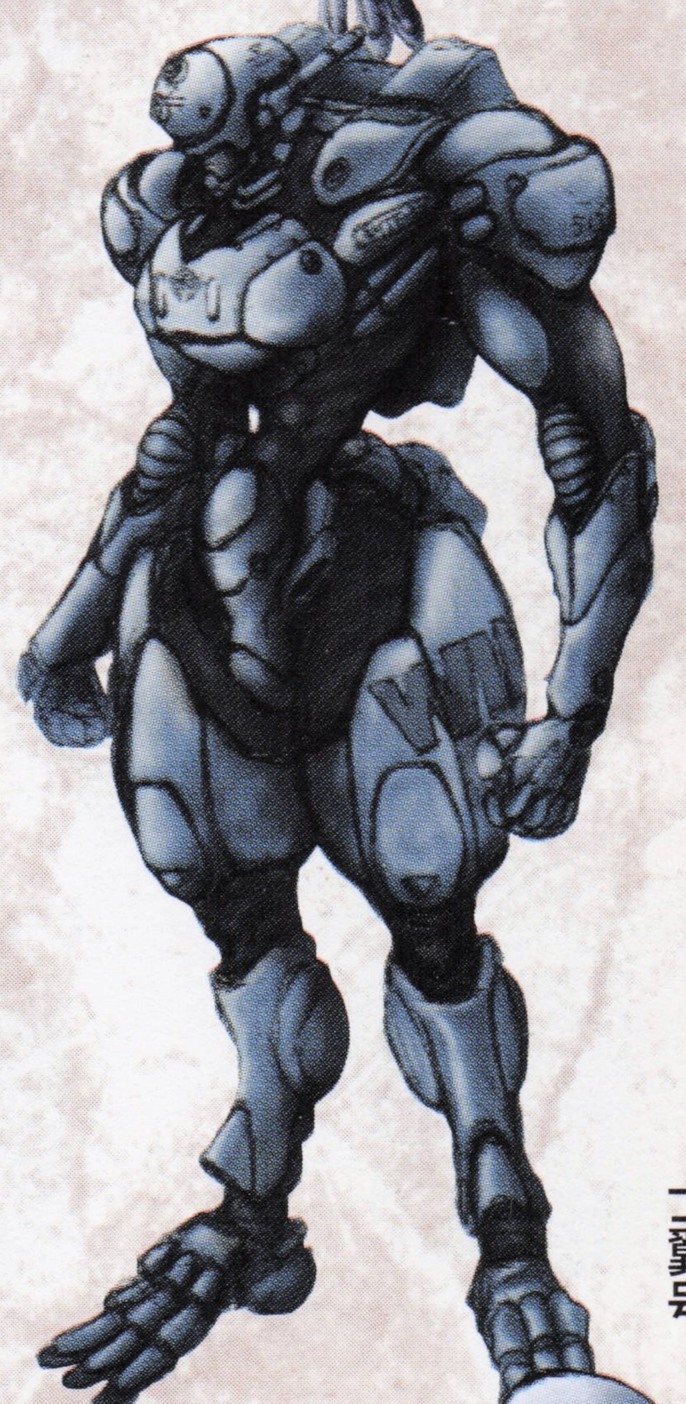
士魂号複座型電子戦仕様

互尊戦車兵型


互尊狙撃仕様


久遠戦車兵型

久遠戦闘工兵型


士翼号

可憐通常型

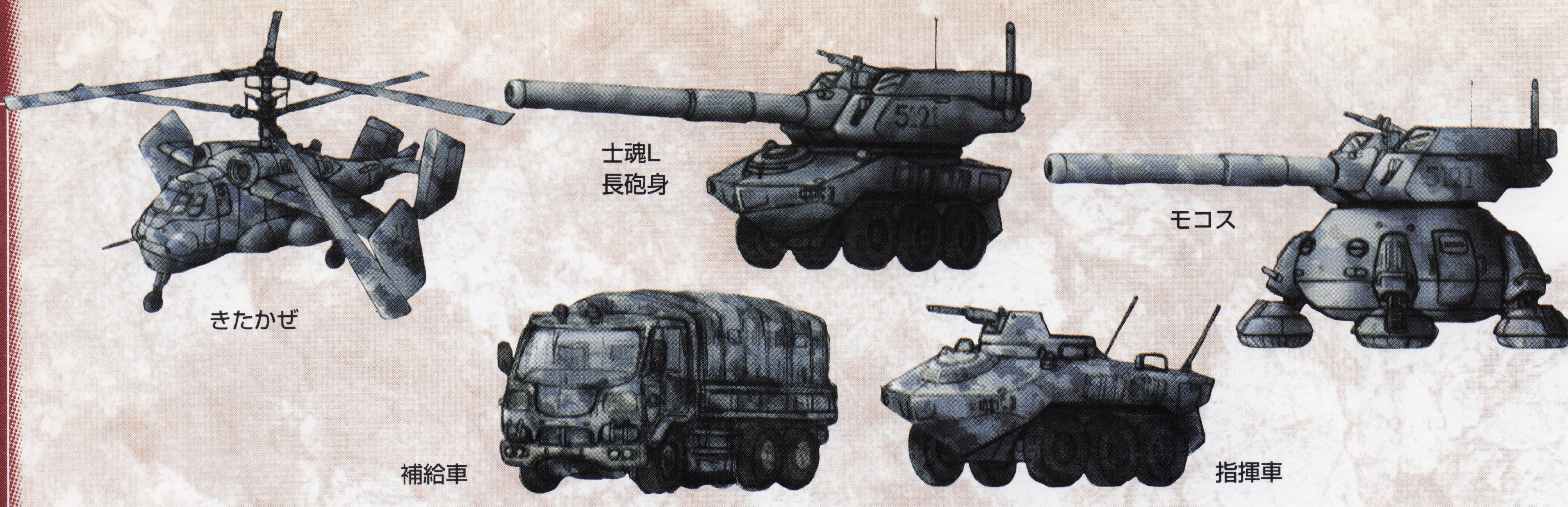
可憐D型

可憐本国仕様

武尊

ガンパレでガンパレ No.57

【スカウト用戦闘コマンド「投げる」】ある日、来須からプレゼントをもらった。「…。(来須は、手榴弾を投げてよこした)」。そんなもん、投げるな。(ネタ提供：漣[Ren]さん) ■編：というか、そんな危険な物を常日頃から持ち歩かないでほしいものです。授業中に暴発して、「5121小隊、全滅」なんてことになったら、目も当てられません。

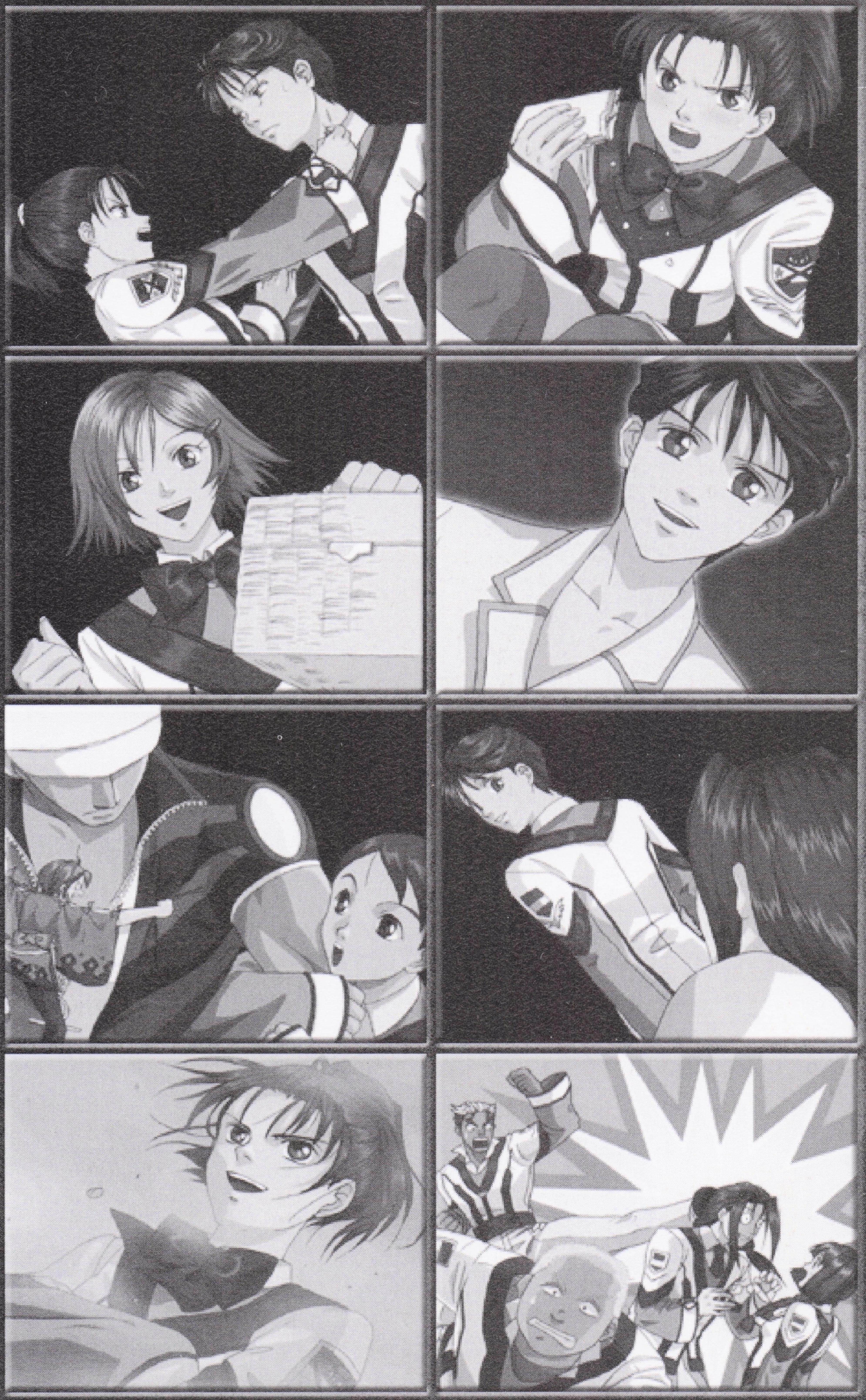


勲章＆部隊章

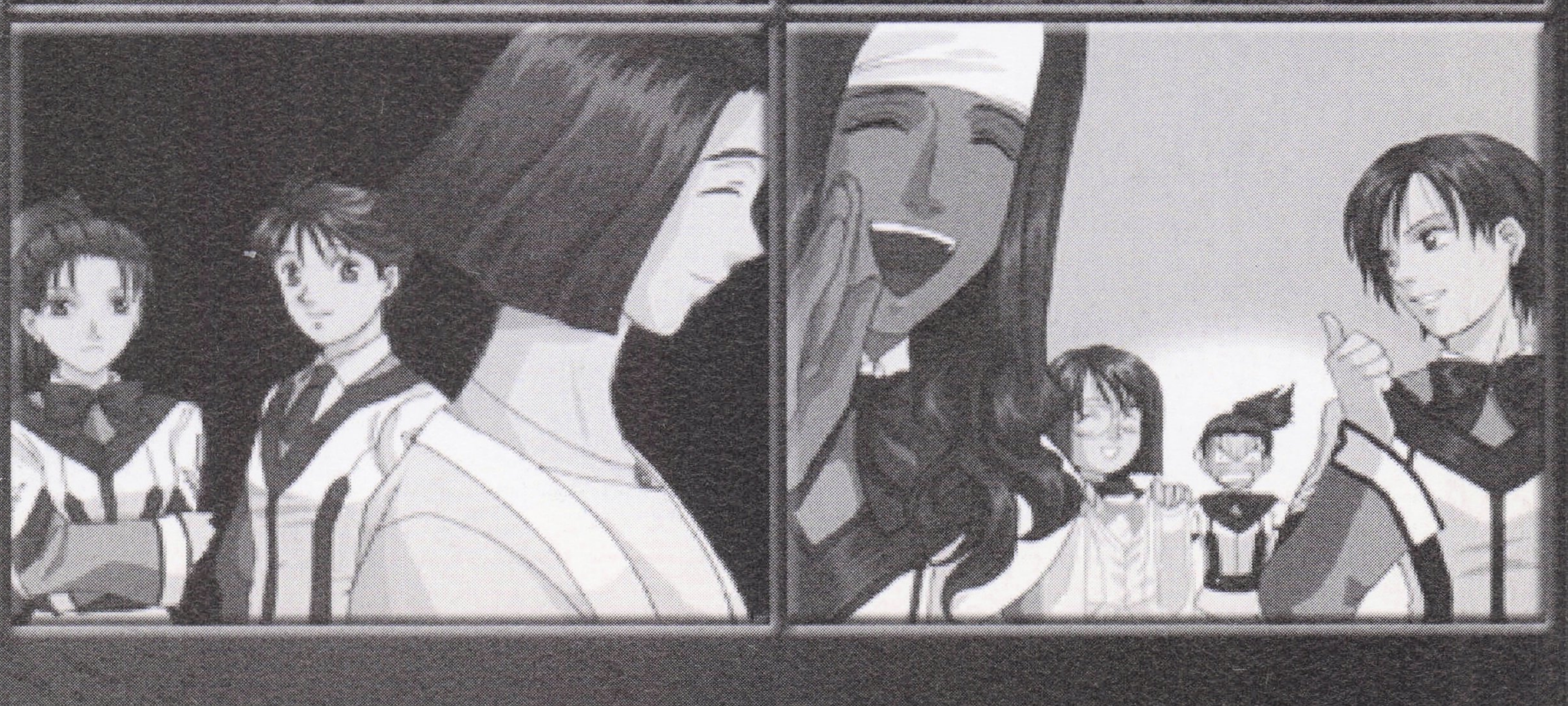
ガンパレでガンバレ No.58

【来須先輩は……】みんなから「彼は恋をできない」みたいなこと言われてる来須くん。しかし開始してから2日目の朝、尚敬高校校門前でヨーコさんと Hな雰囲気になってました(2周目、舞でプレイ)。みんなだまされてるぞ。彼は瀬戸口より上手だ!!　（ネタ提供：Pearl Lightさん）■編：来須先輩は、恋なんてできないかもしれないけど、かなりのモテモテ野郎ですから……（性別問わず）。

設定

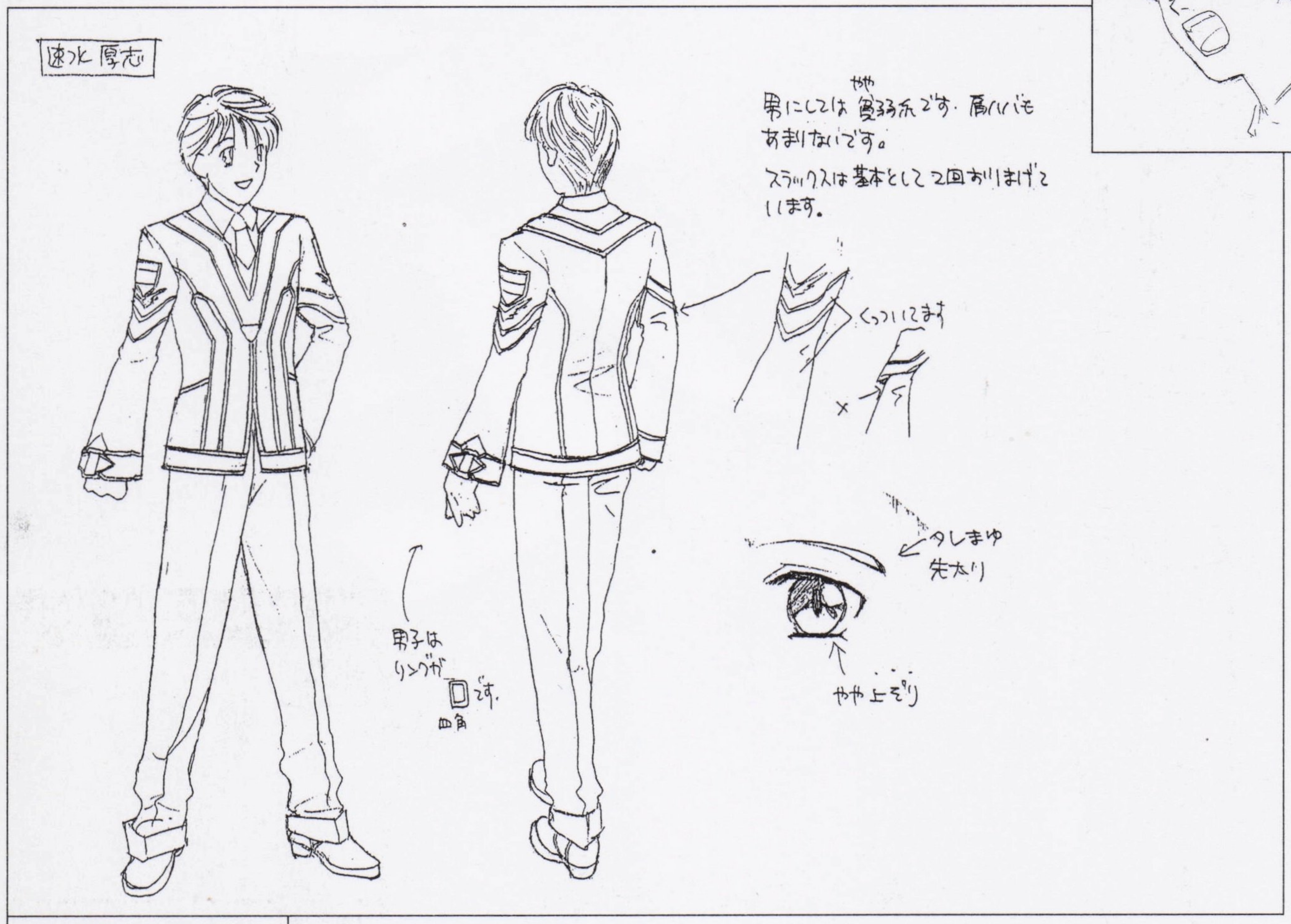


『GPM』を制作するにあたって用意された膨大な設定資料＆設定イラストをすべて公開！　さらに、いまだ全貌の明かされぬ、「世界の謎」に関する公式資料＆考証も用意させてもらった。

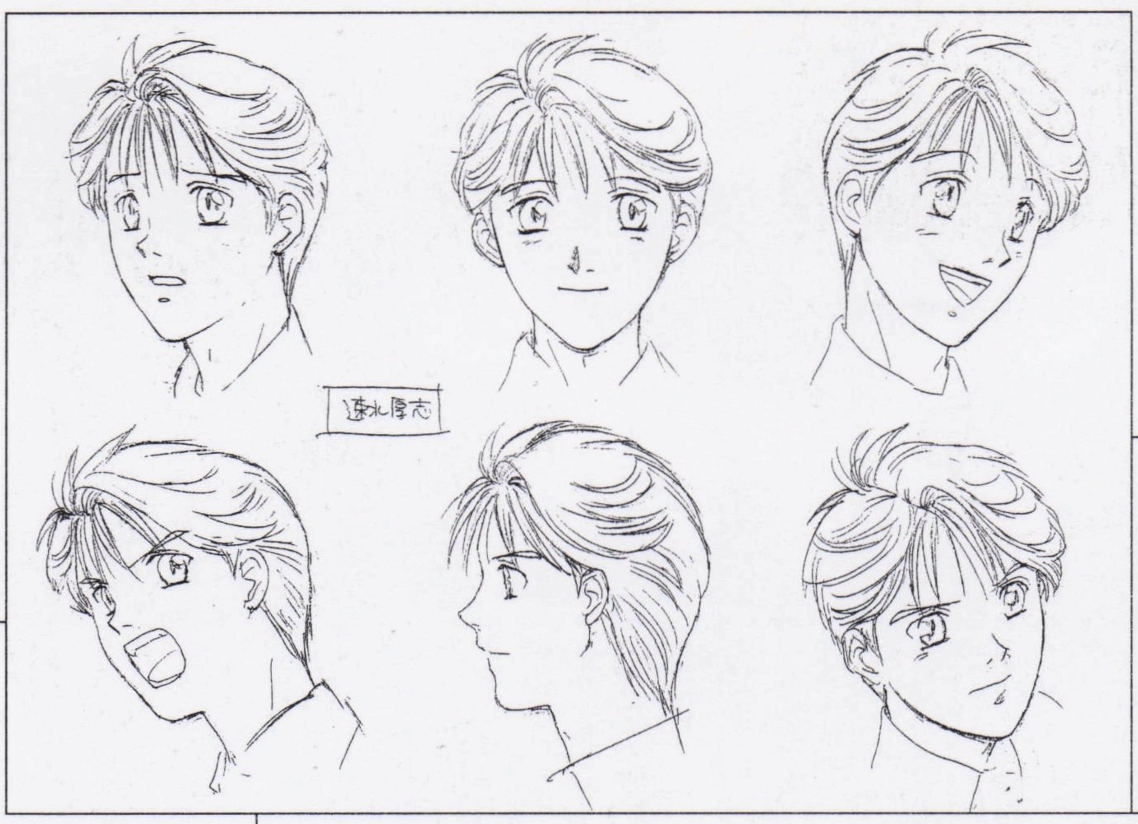


速水厚志

１周目のプレイヤーキャラとして設定されているだけあり、ほかのキャラと比べ、見た目的には〝普通の人〟のイメージでまとめられている。表情は、軽く微笑んでいる状態が基調となっているようだ。



▲全身設定

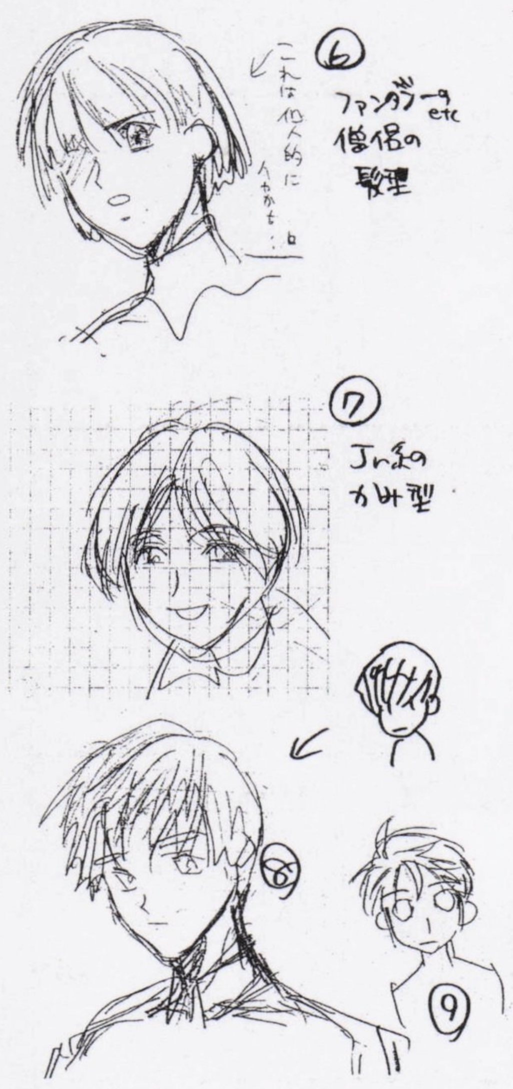


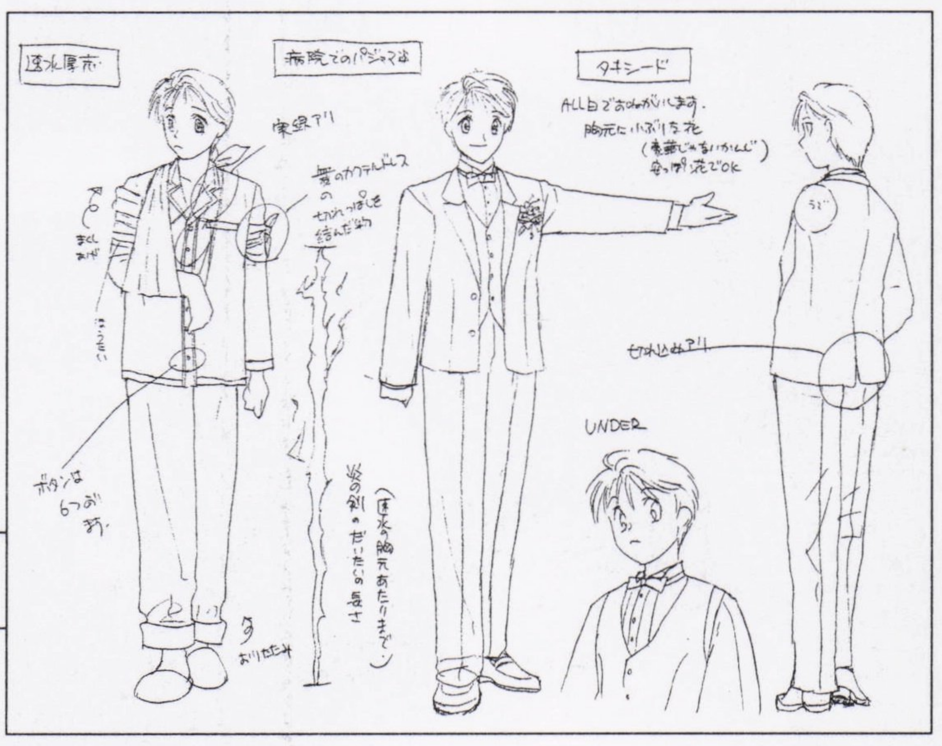
◀表情設定

▶イラスト原画

初期設定

速水の初期設定は〝ぽややん〟というより、さわやかな好青年といったイメージが強く、茜大介とダブってしまいそう。主人公だけに設定画数も多いが、最終決定までにそれほど変化はないようだ。こっそり描かれた瀬戸口の落書きはご愛嬌。



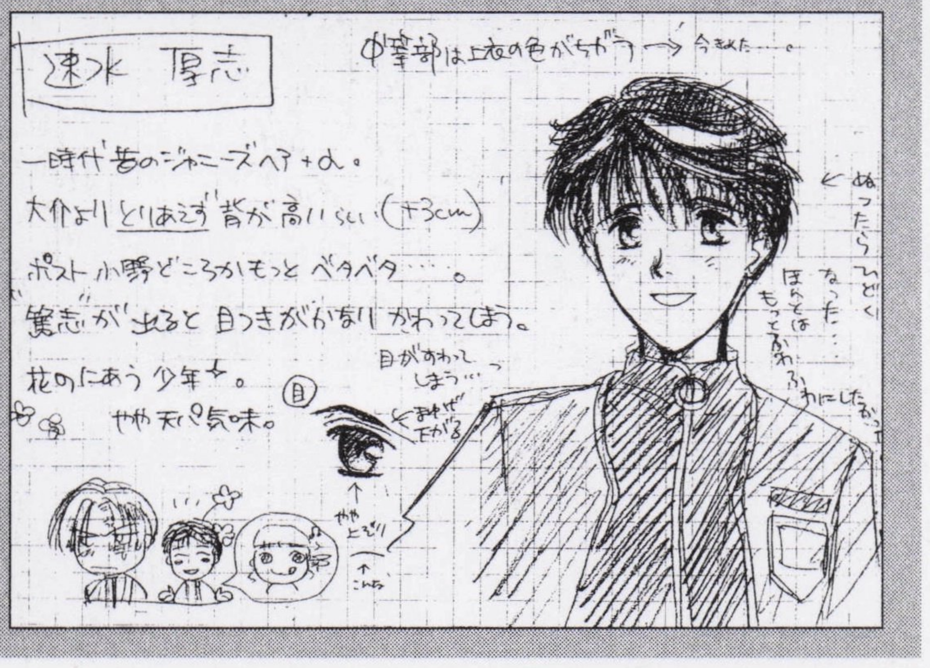


▶未使用設定

▶ゲームでは使用されなかったタキシードとパジャマ姿。

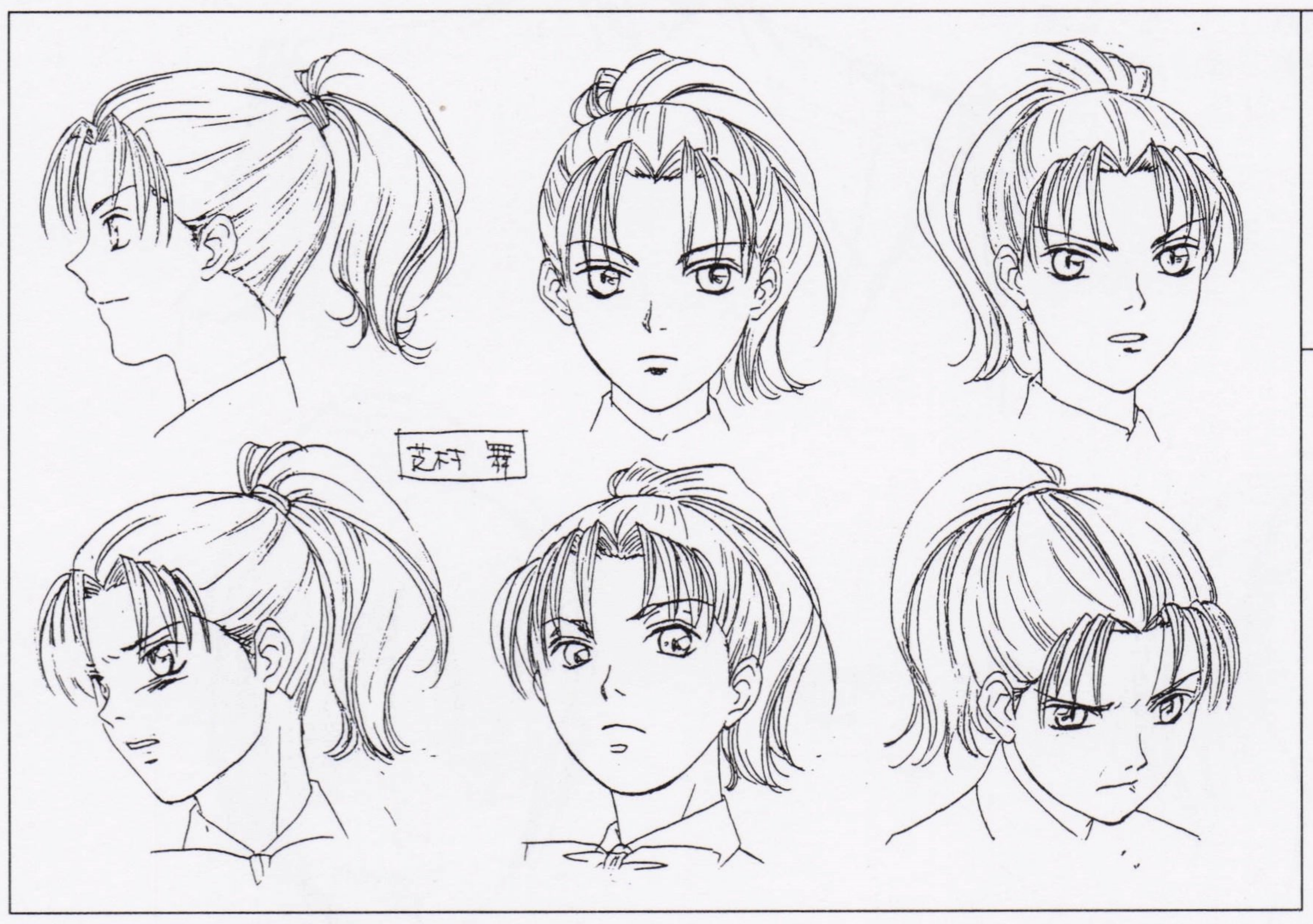
デザイナーズノートを拝見!!

「花の似合う少年」という走り書きのイメージそのまま、といった印象の美少年。「篤志が出ると目つきが変わる」という書き込みが気になるところだが、篤志とはいったい誰のことなのだろうか？

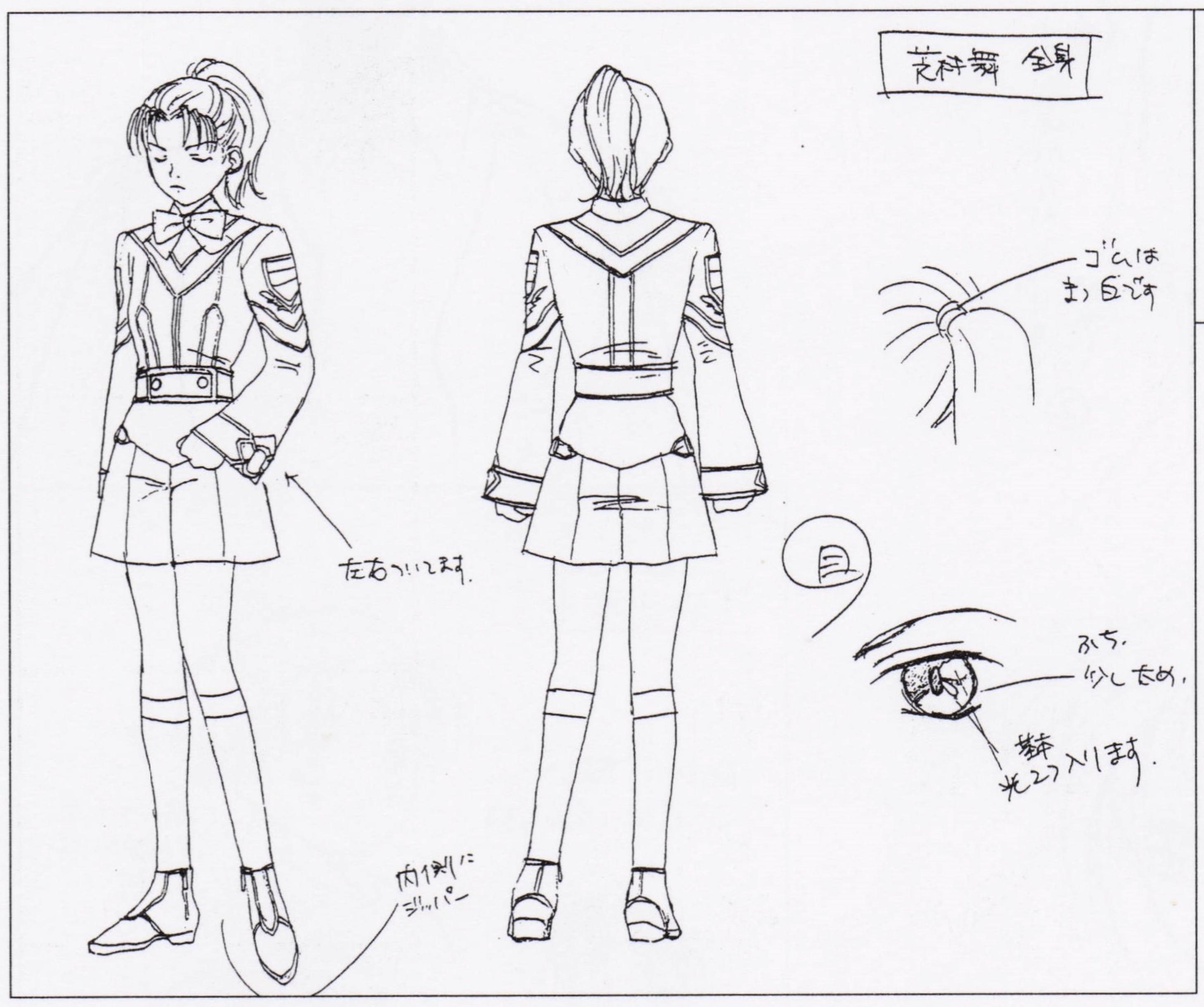


芝村舞

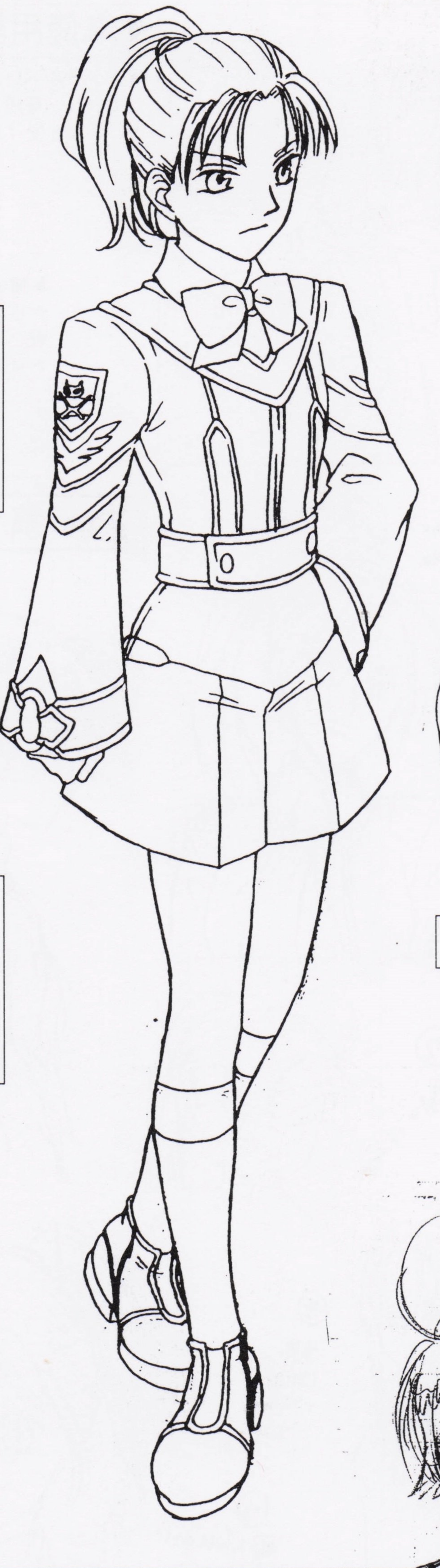
役割的に、ヒロインではなくヒーローと設定されているため、その表情も〝かわいい〟というよりも〝りりしい〟といった観が強い。髪型がポニーテールなところは女の子らしいが、あまり色気を感じさせないキャラデザイン。



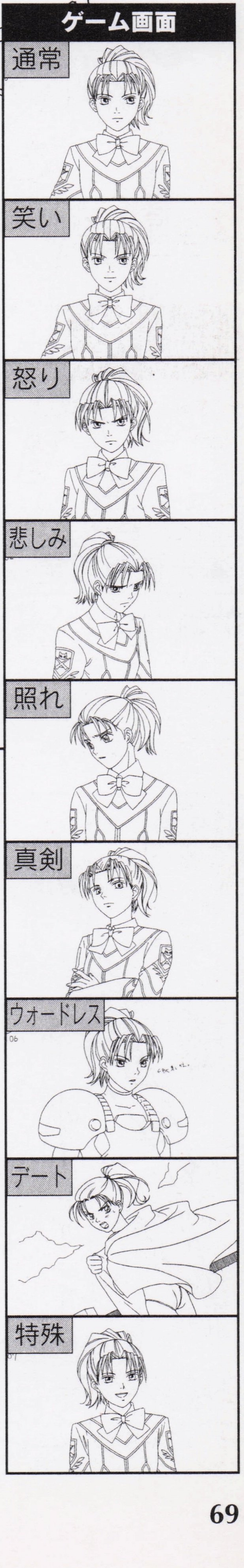
◀表情設定



◀全身設定

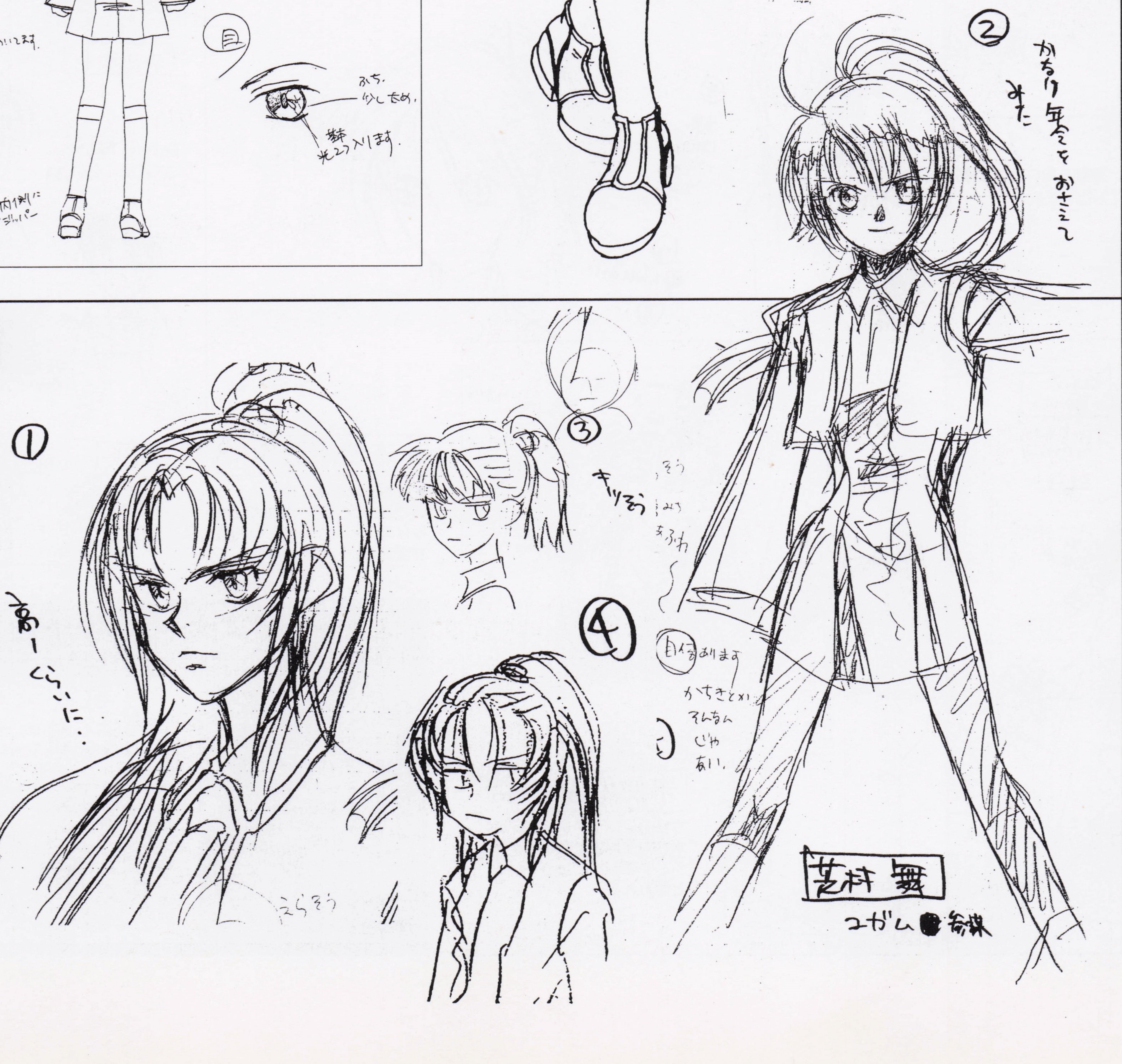


▲イラスト原画



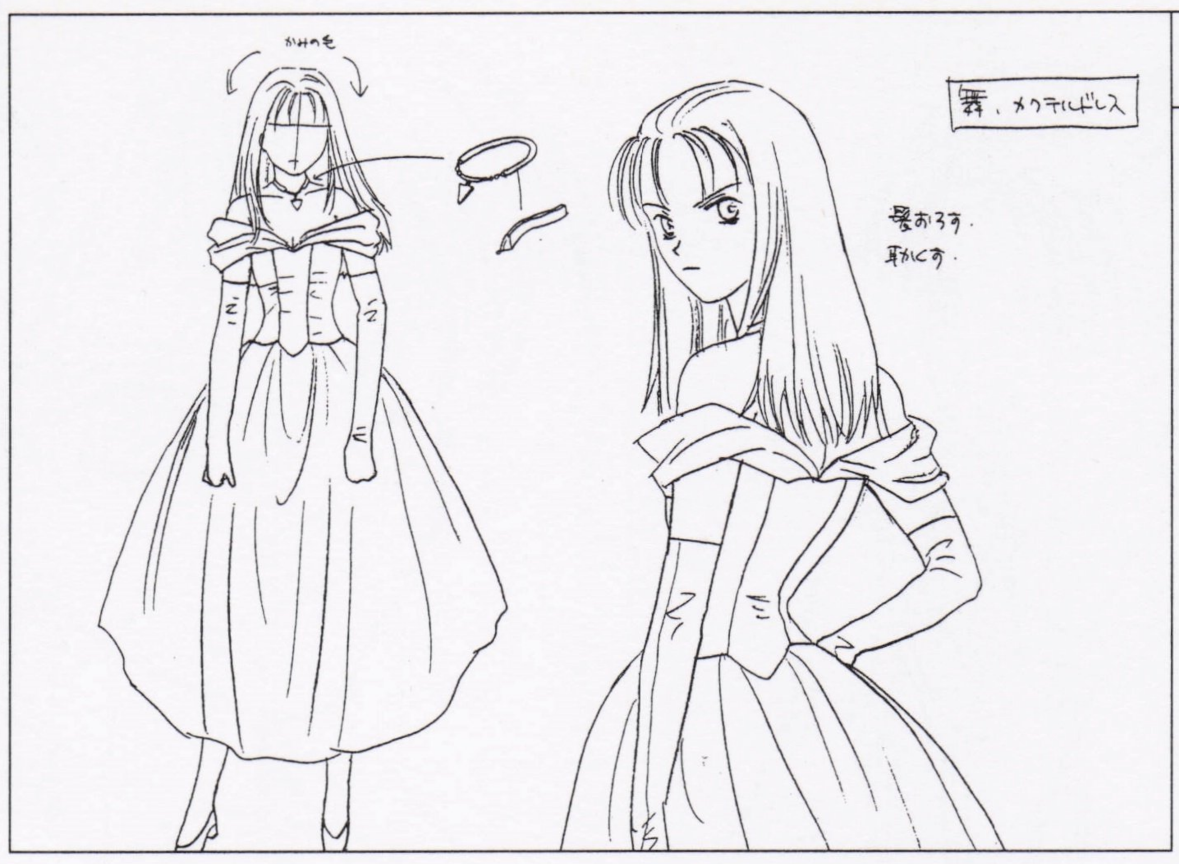
初期設定・1

ここにあるのは、ごく初期段階での舞の設定資料。決定稿とは違った印象を受ける。とくに②のかなり年齢を抑えたバージョンは、芝村的な（？）威厳や高慢さが薄い。髪型に関しては、初期段階から変わっていないようだ。



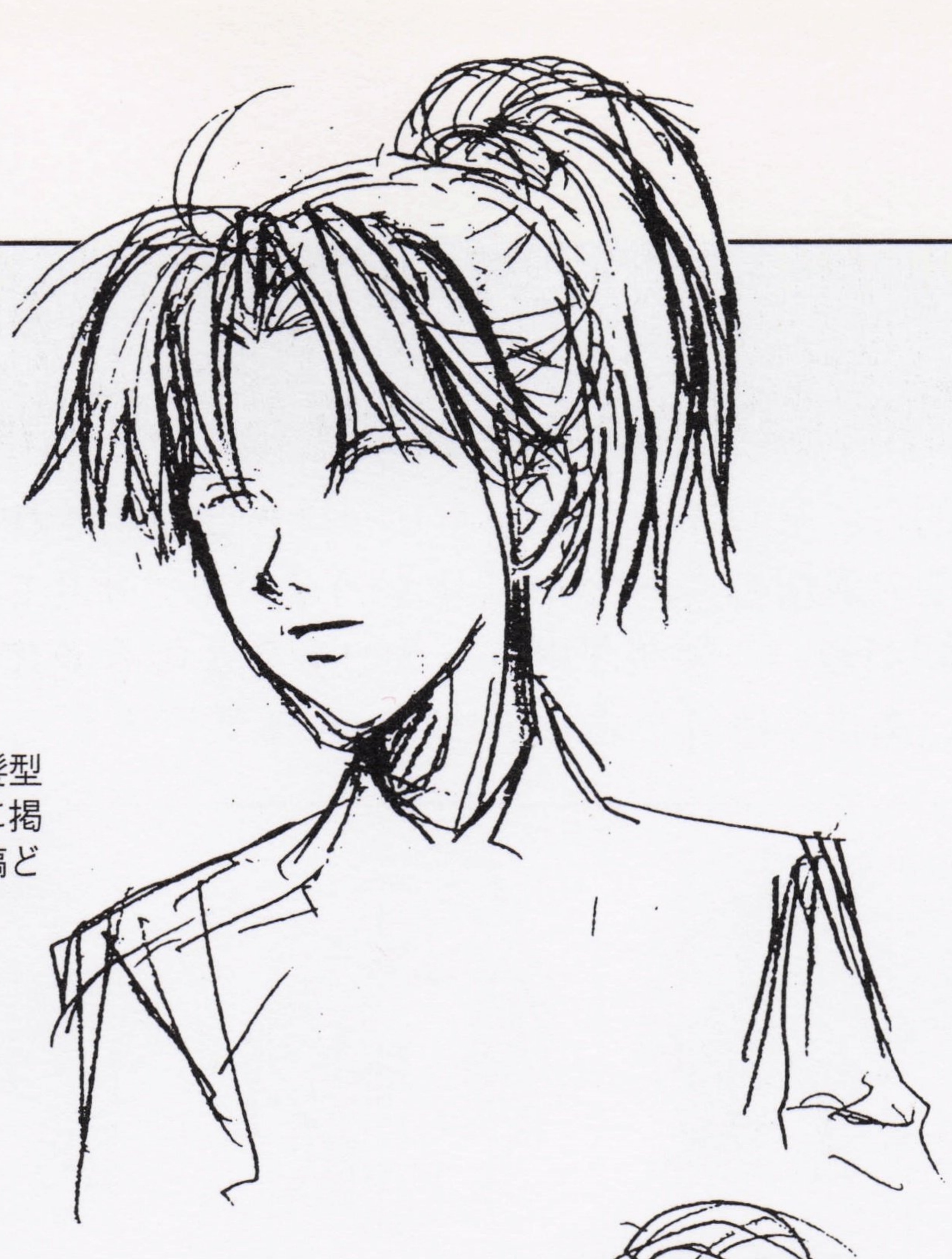
初期設定・2

かなり決定稿に近づいてきた舞の初期設定集。未使用の原画が多いのも舞の特徴で、私服のみならずウェディングドレスまで設定されている。ボツになったストーリーモード用と思われるが、誰かと結ばれるイベントでもあったのだろうか。

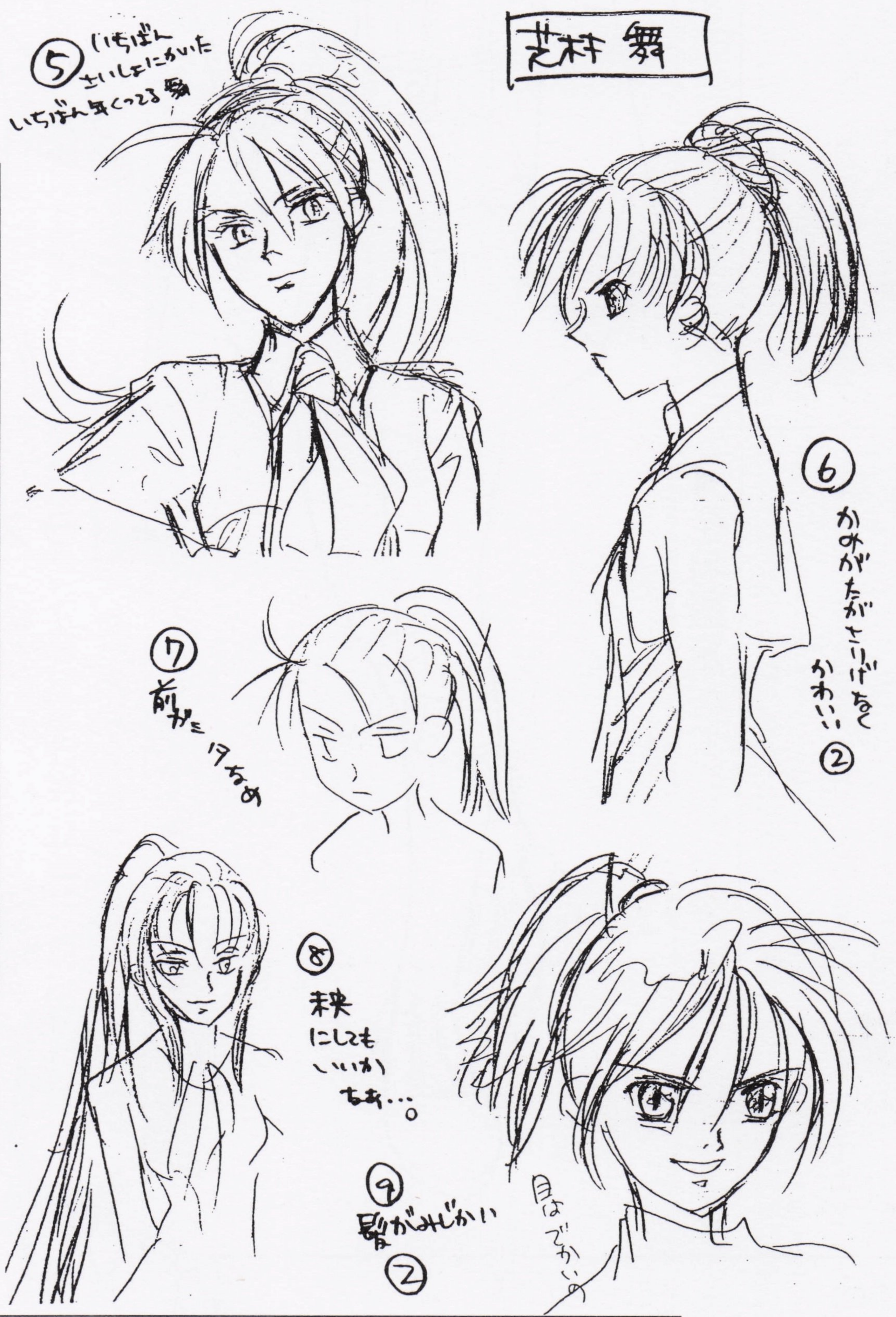


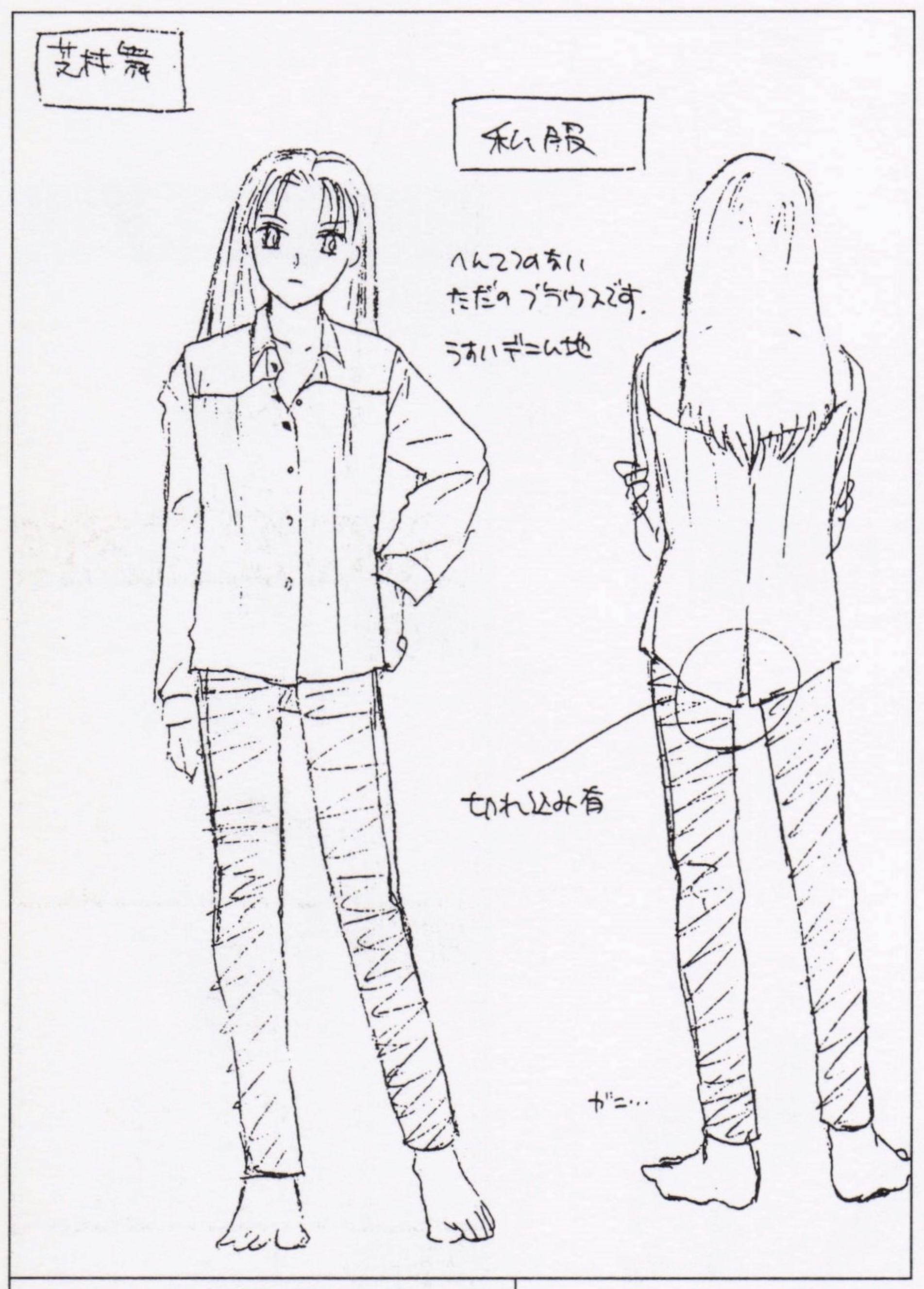
◀未使用設定・1

◀カクテルドレス。髪を下ろしており、普段とはまるで別人の印象を受ける。



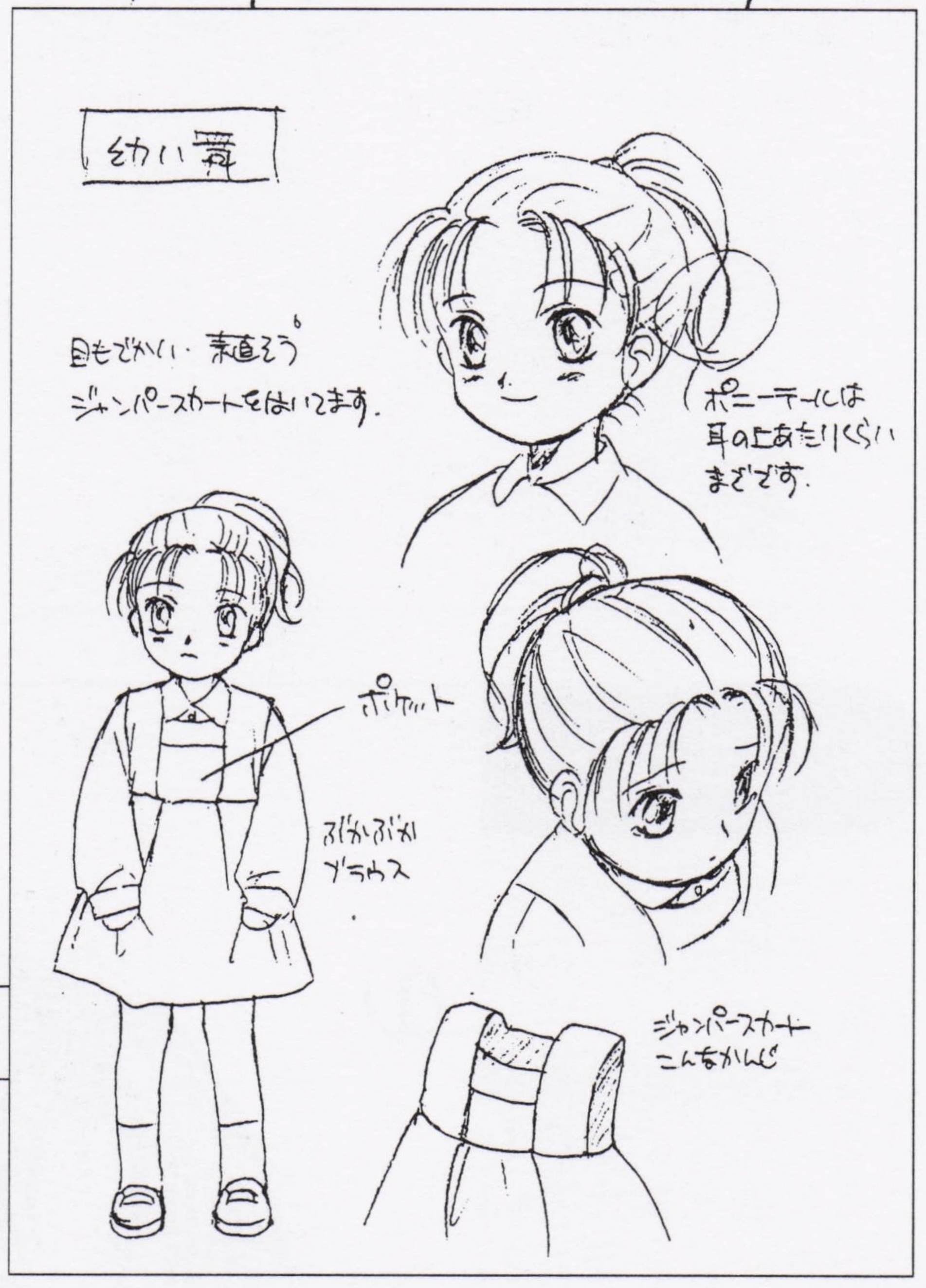
▶瞳は入っていないが、髪型から舞と判断してこちらに掲載。この段階でほぼ決定稿どおりのイメージだ。





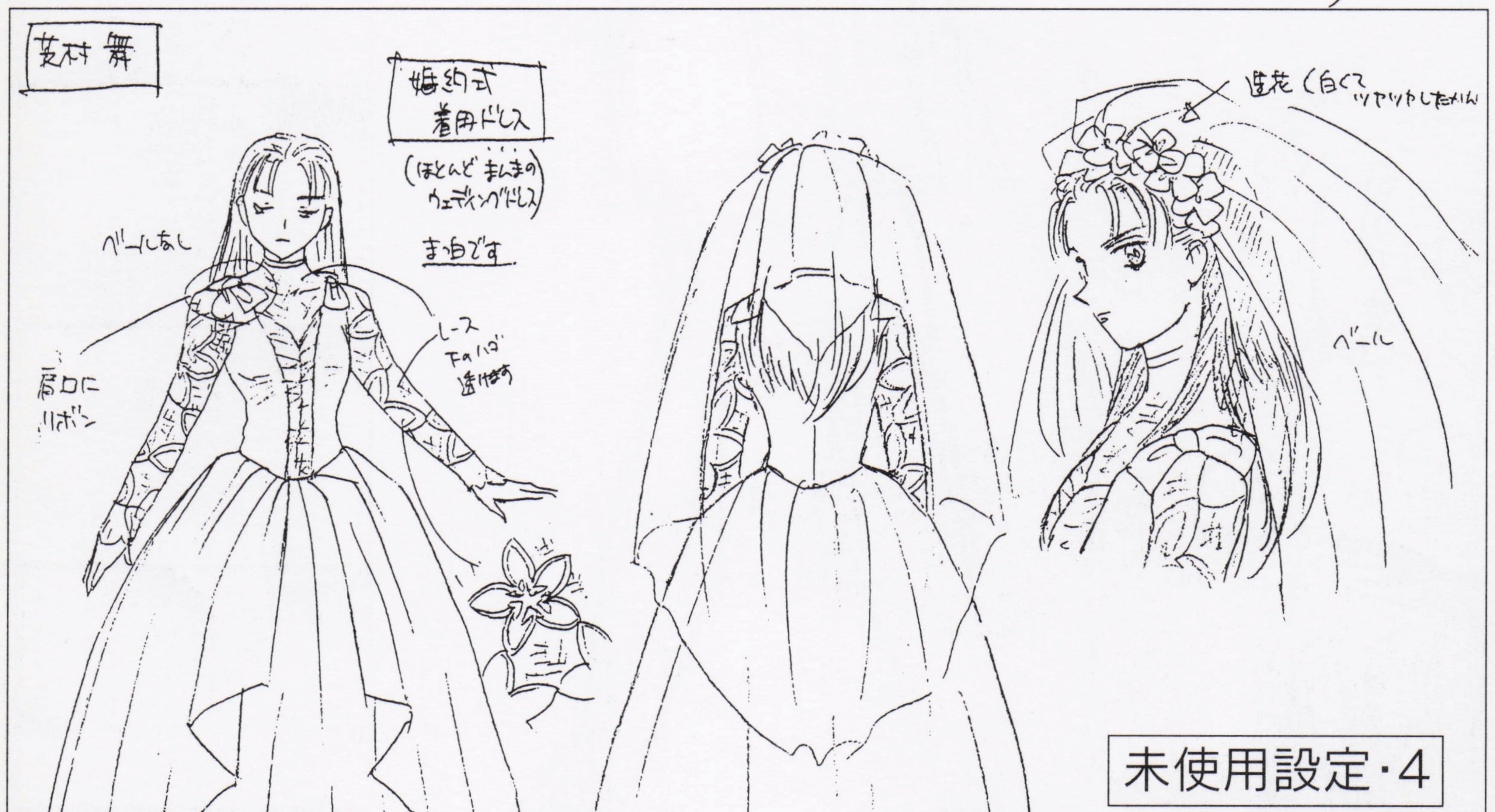
▲未使用設定・2

▲私服の設定。舞らしく（？）、着飾らないラフな格好。普段は髪を下ろしているようだ。



▶未使用設定・3

▶こちらは非常に珍しい、幼いころの設定画。現在の舞からは考えられないくらい純粋な少女といったイメージ。



未使用設定・4

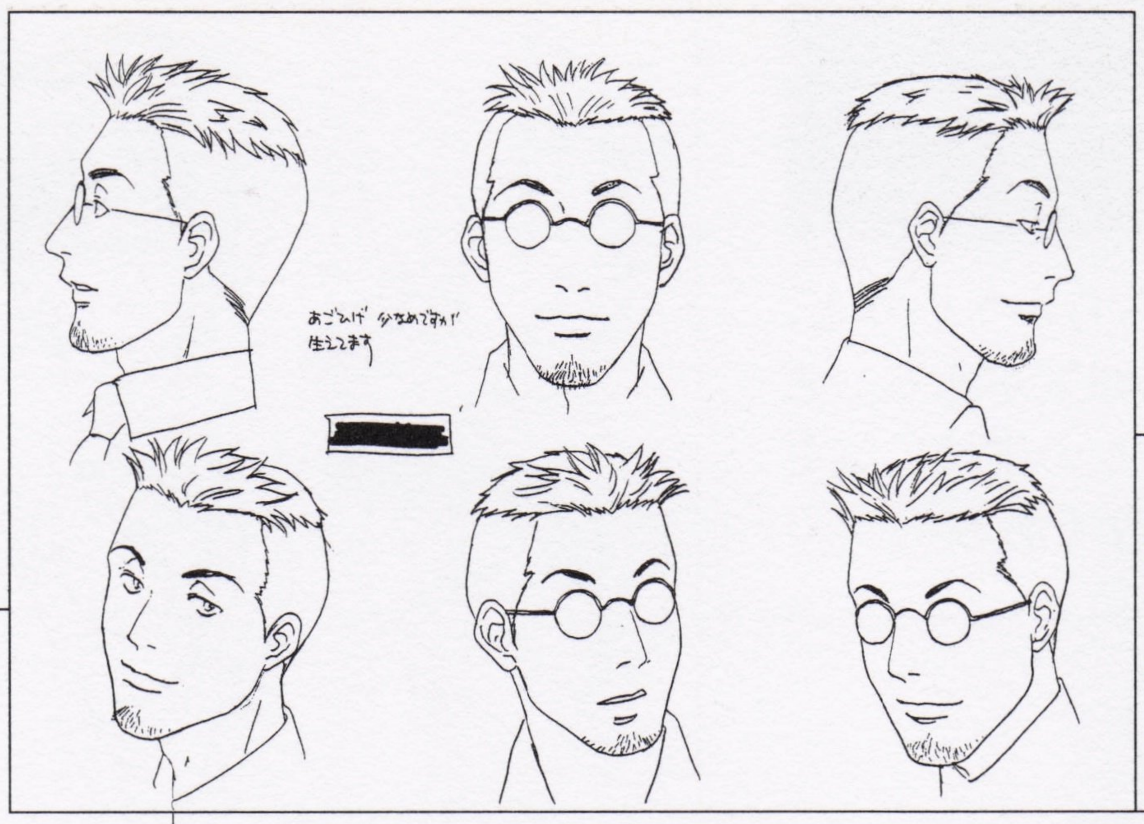
ウェディングドレス姿。速水の未使用設定にあるタキシード姿と対になっていると思われる。

デザイナーズノートを拝見!!

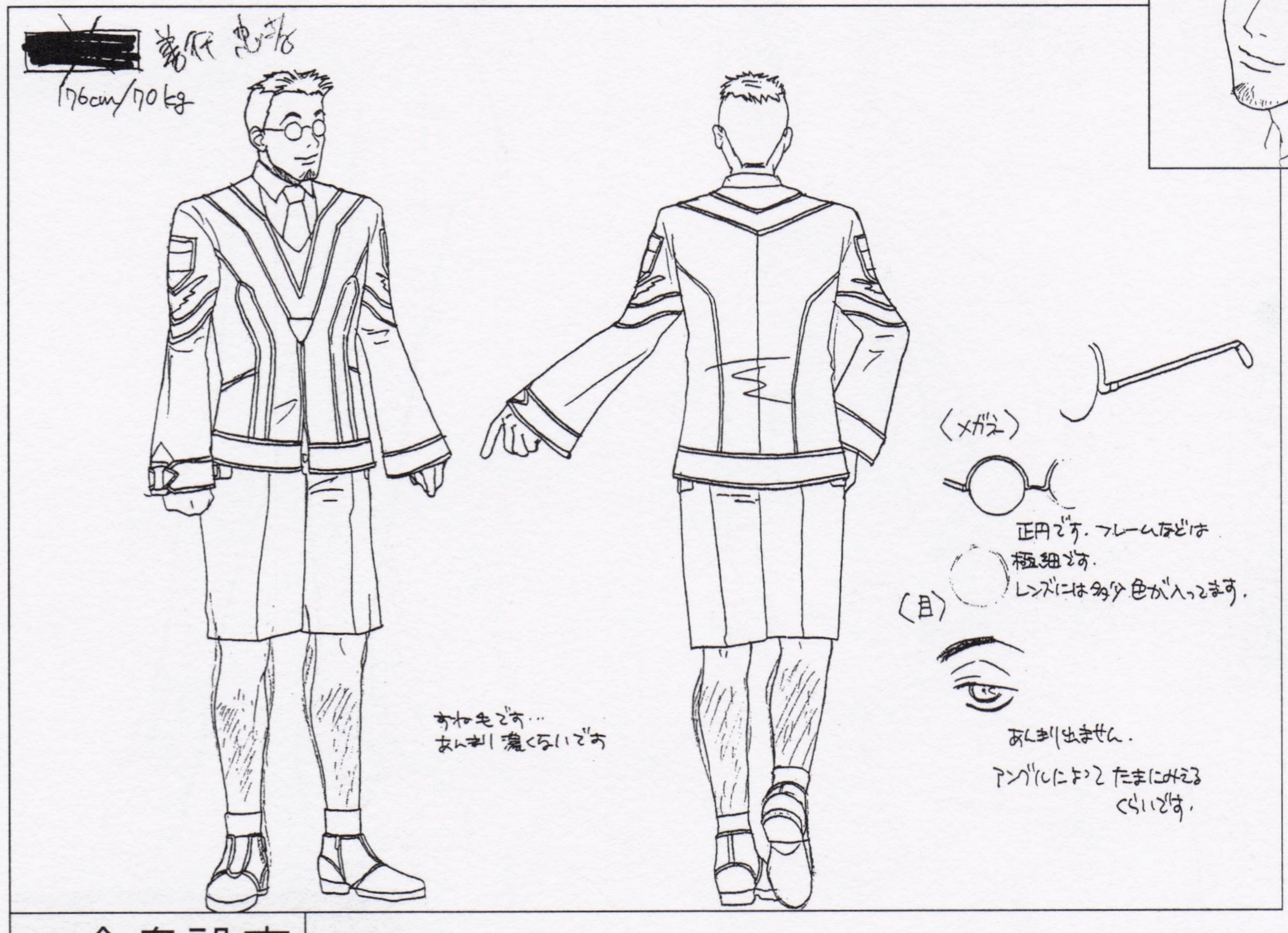
「目元が自信たっぷり」というイメージは、初期設定でも決定稿でも変わらない。髪を結ぶのは「何の変哲もないただのゴムで、間違ってもリボンではない」という注意書きが、いかにも舞らしい。

善行忠孝

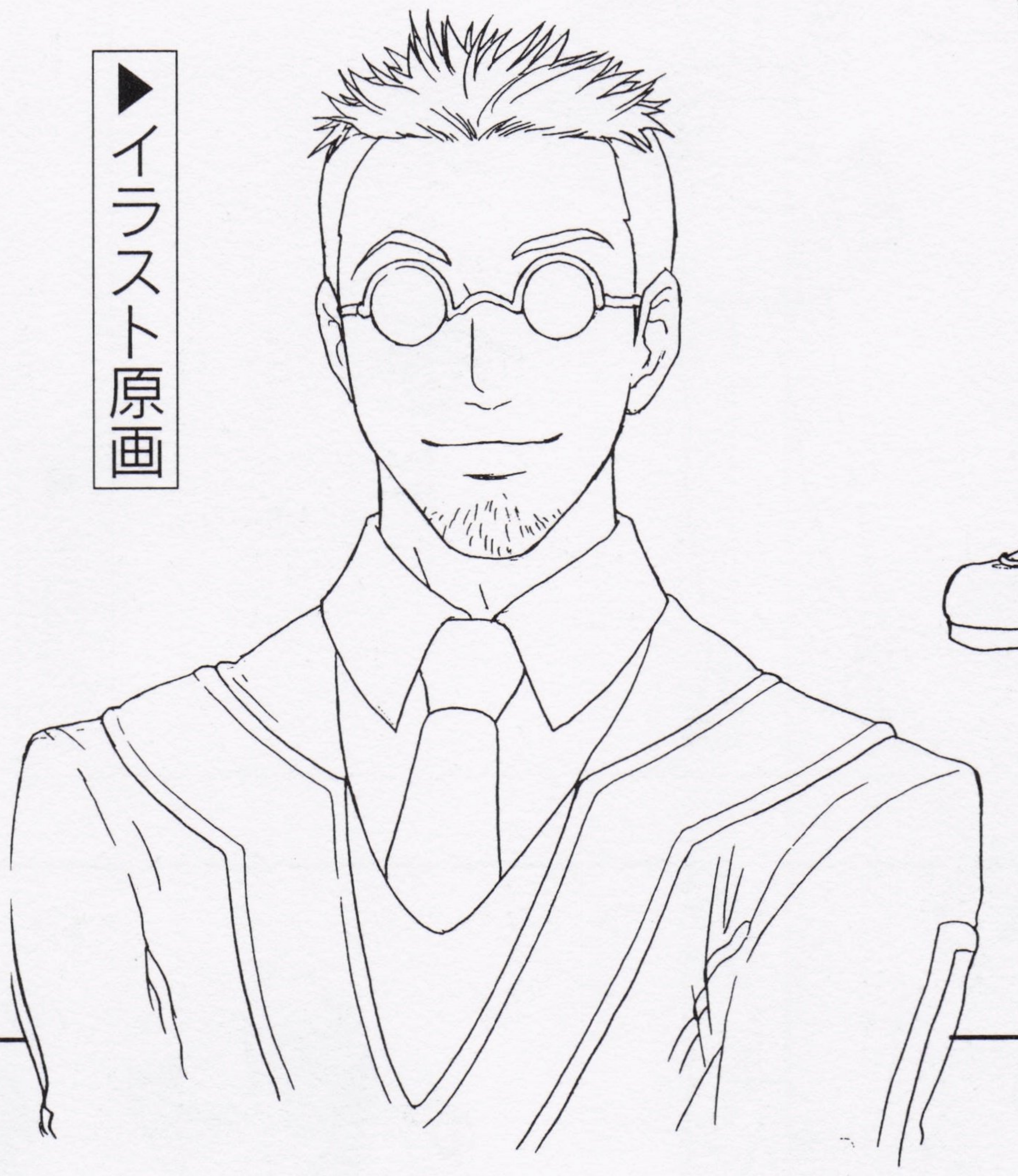
基本コンセプトは〝冷静沈着な切れ者〟。眼鏡の下の目を見せないことで、感情を悟らせないキャラデザインとなっている。唯一、デートイベントでは眼鏡を外した素顔の彼を見ることができる。



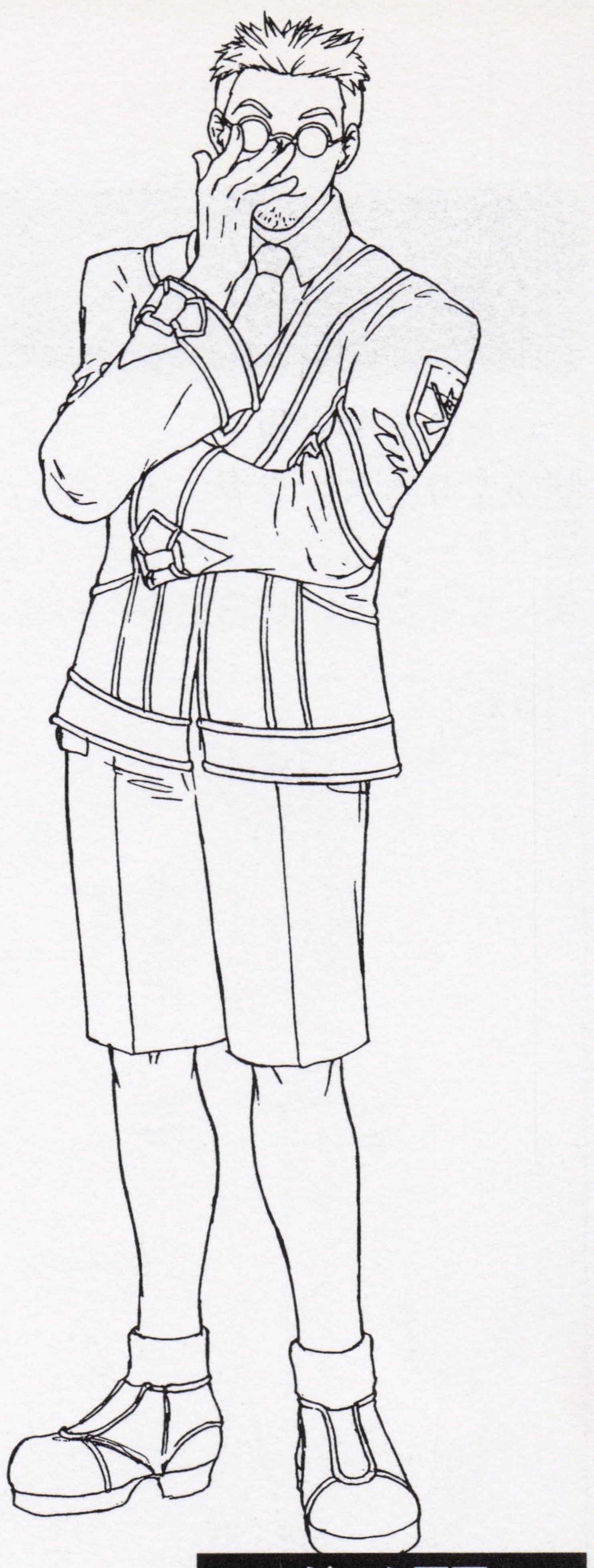
◀表情設定

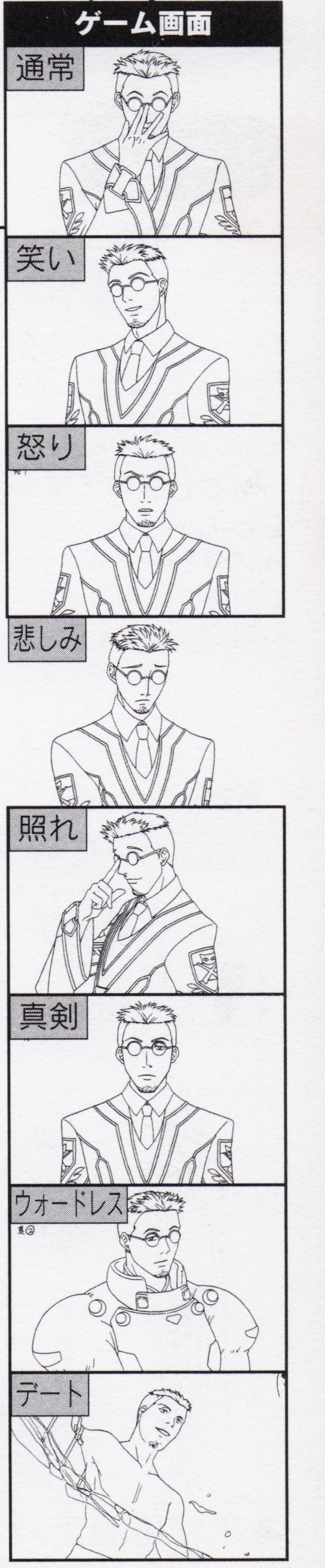


▲全身設定



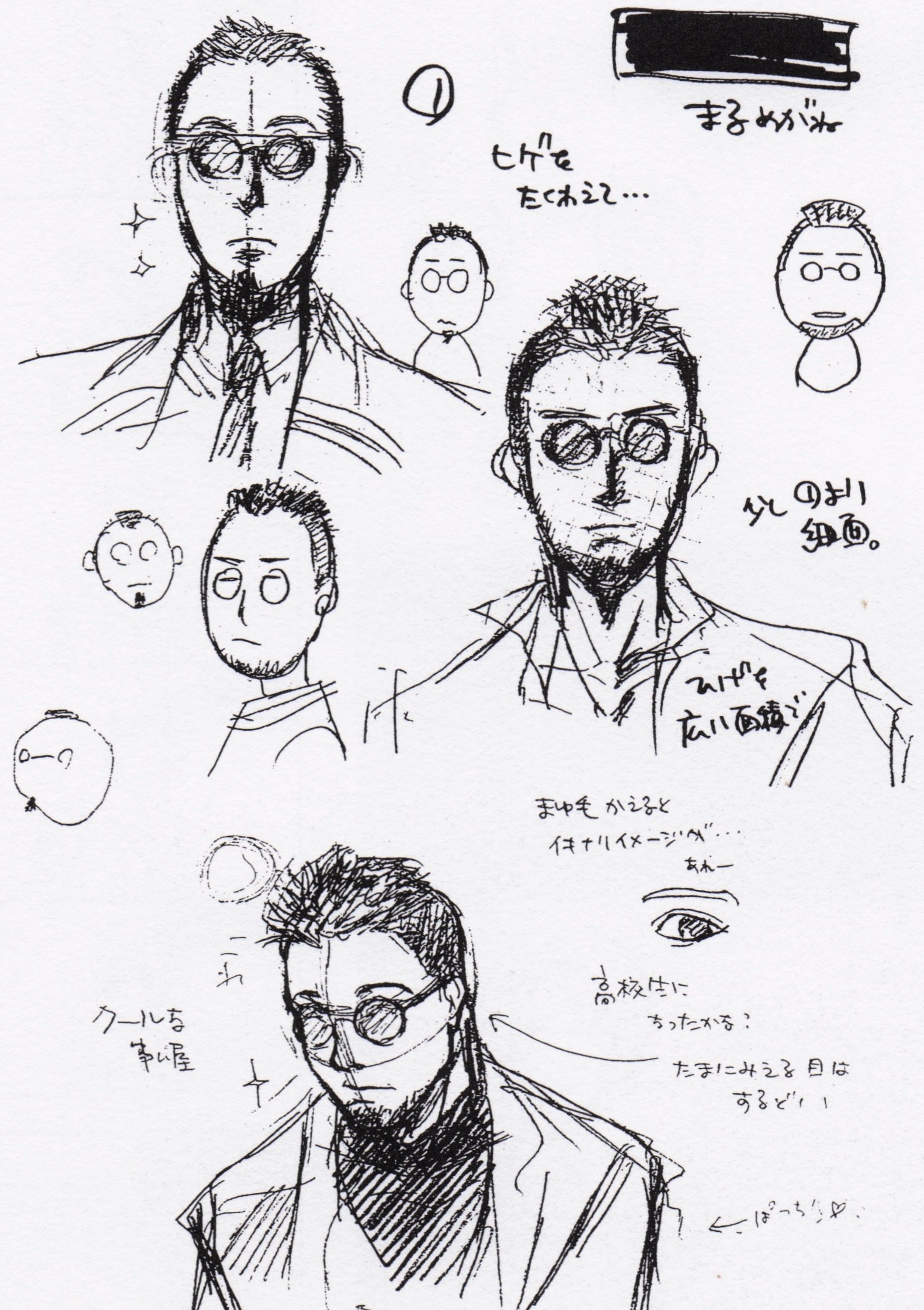
▶イラスト原画

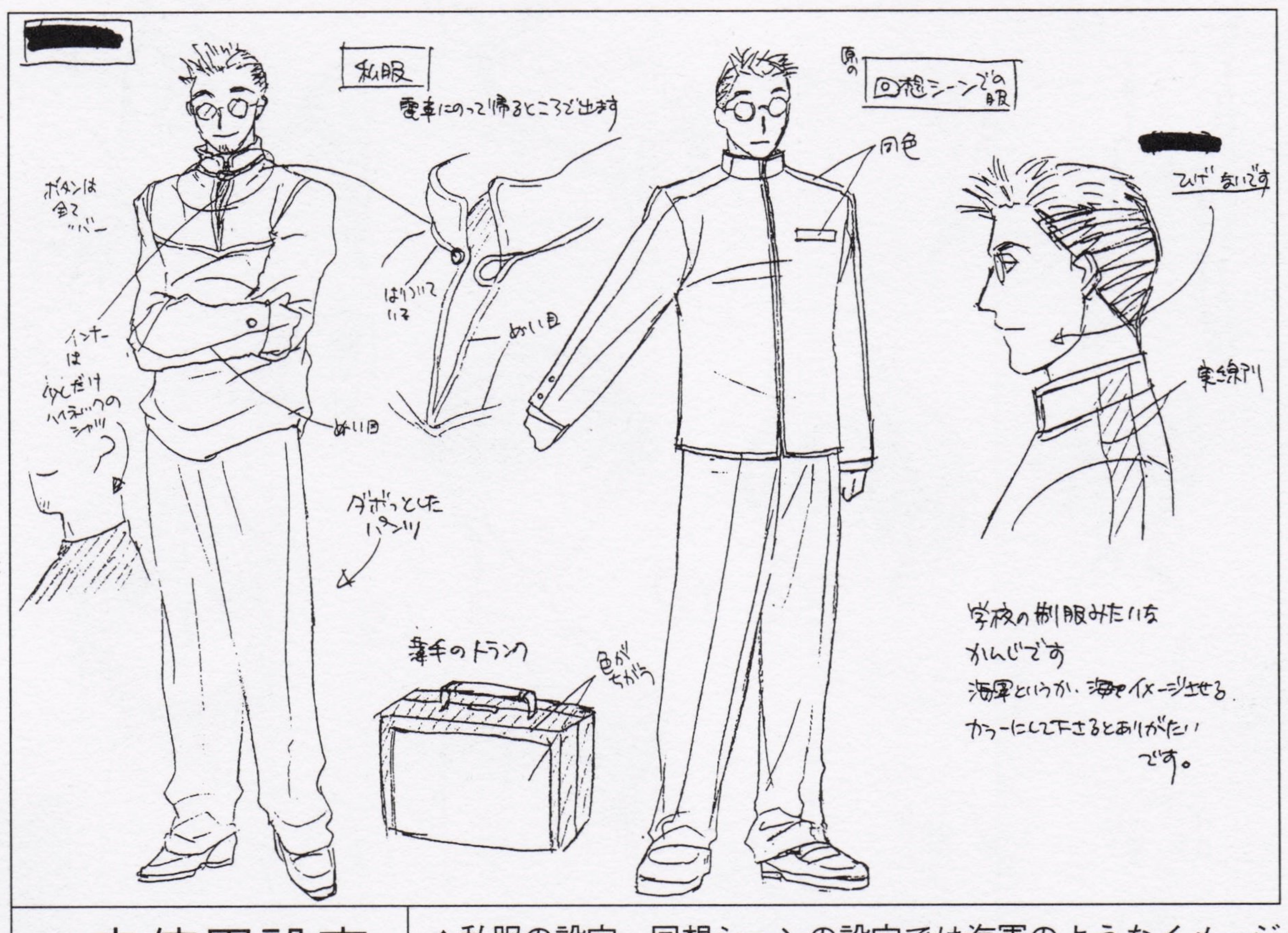




初期設定

善行は、基本的に初期段階からほとんどイメージが変わってない。ヒゲに丸眼鏡というイメージがよほど強いのか、そういった落書き（？）の多さが目立つ。





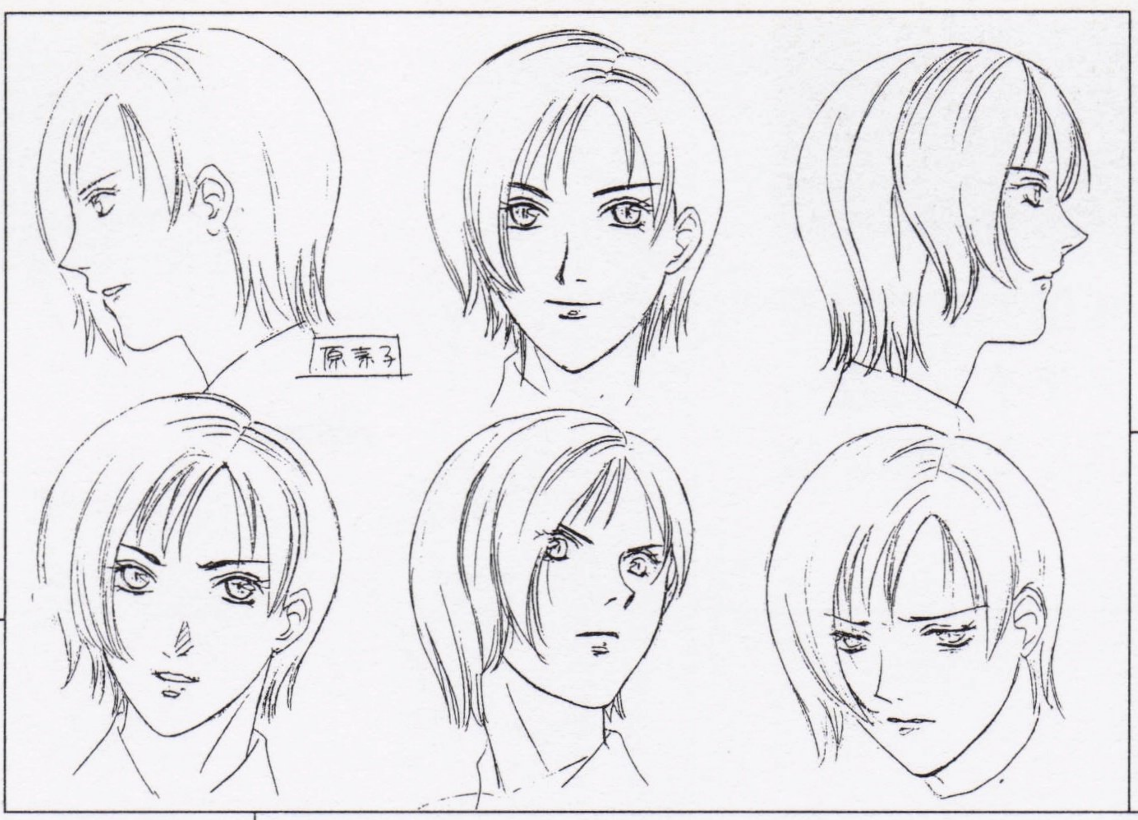
▲未使用設定　▲私服の設定。回想シーンの設定では海軍のようなイメージとあるが、いったい何の制服であろうか？

デザイナーズノートを拝見!!

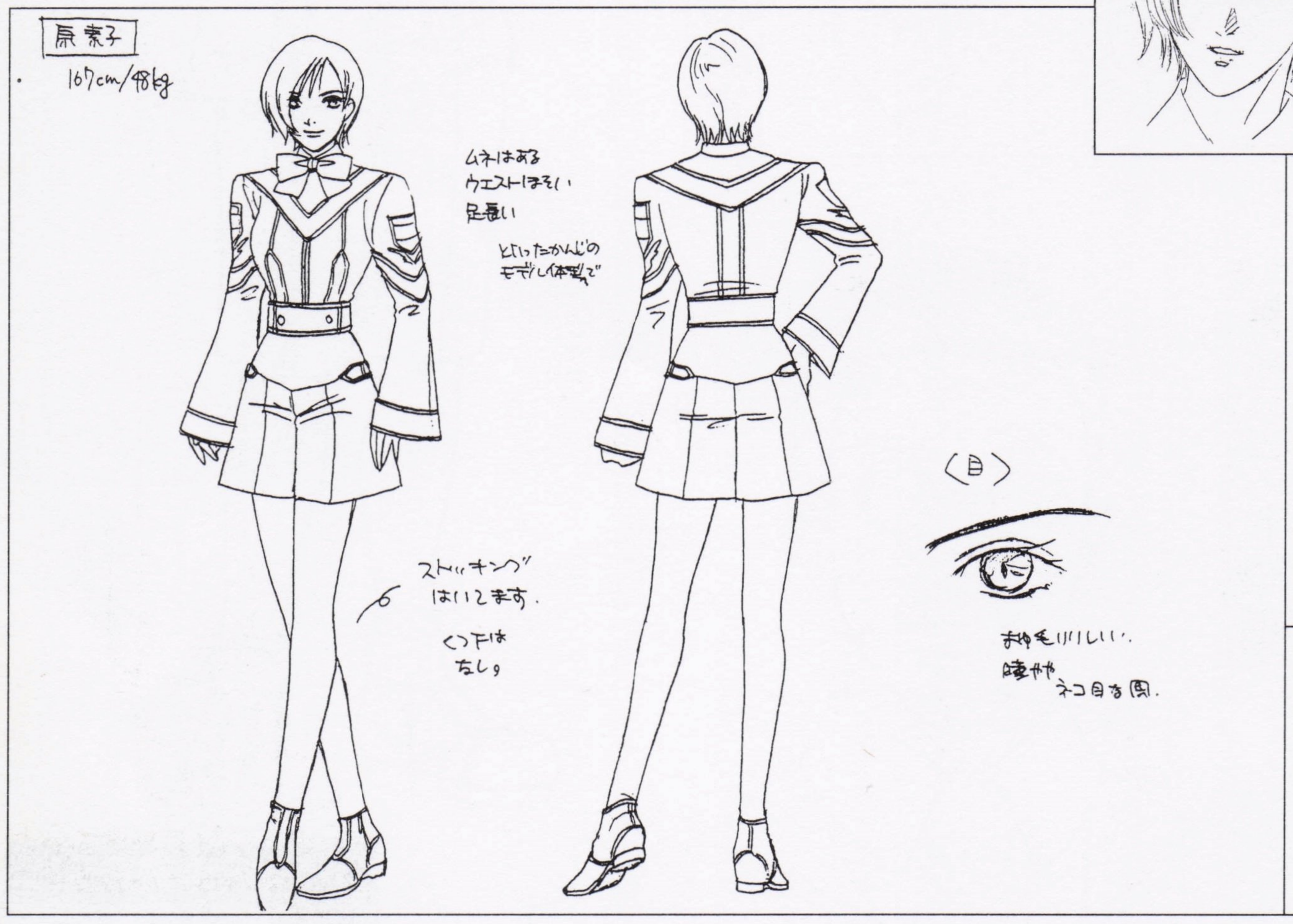
不精髭と丸眼鏡、短く刈り上げたツンツン頭が特徴で、どこか飄々とした雰囲気の善行。眼鏡には色がついているようで、普段は目が隠れている。実際、初期設定にも目はほとんど描かれていない。

原素子

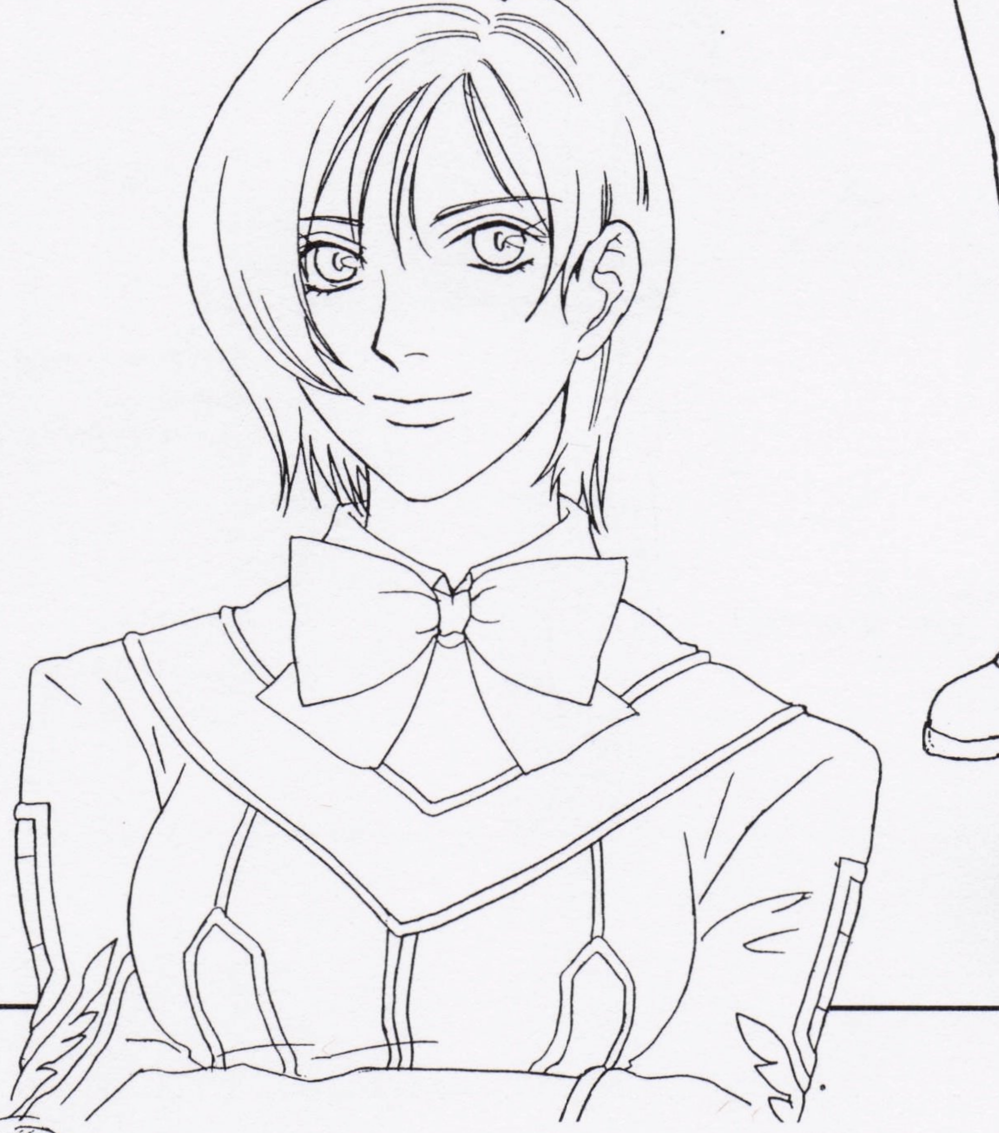
ひとことで表現すると〝お姉さま〟。どちらかというと、制服よりもスーツ姿の方が似合いそうな雰囲気がある。表情パターンも、かなり大人っぽい。スタイルの維持に気を使っているという設定のとおり、かなり細身である。



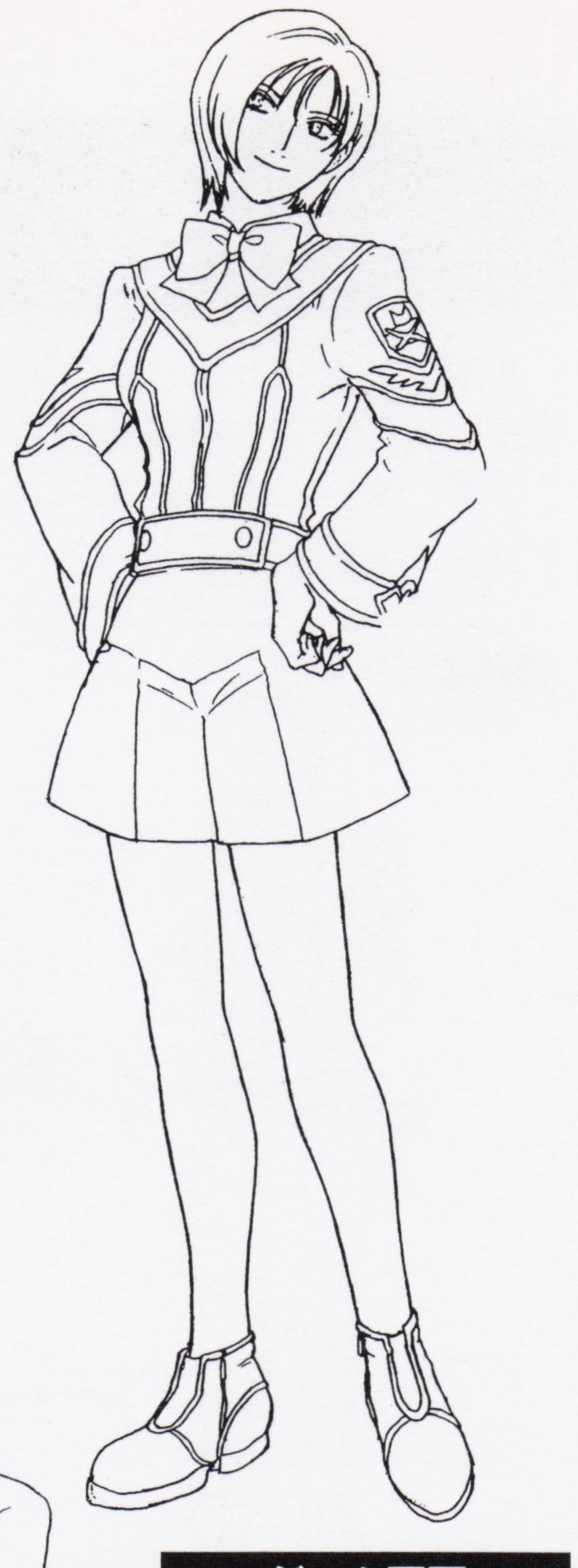
◀表情設定



◀全身設定

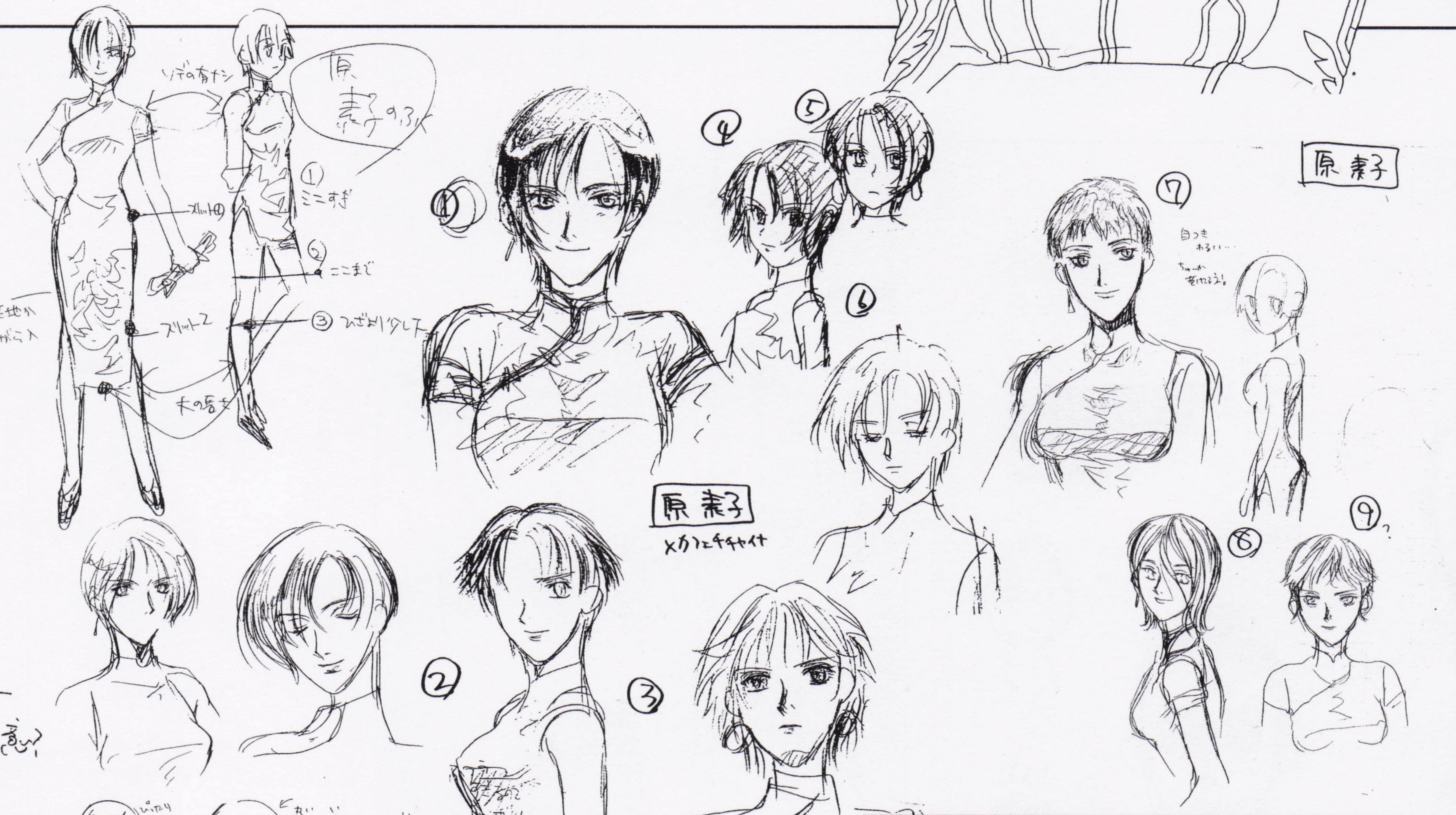


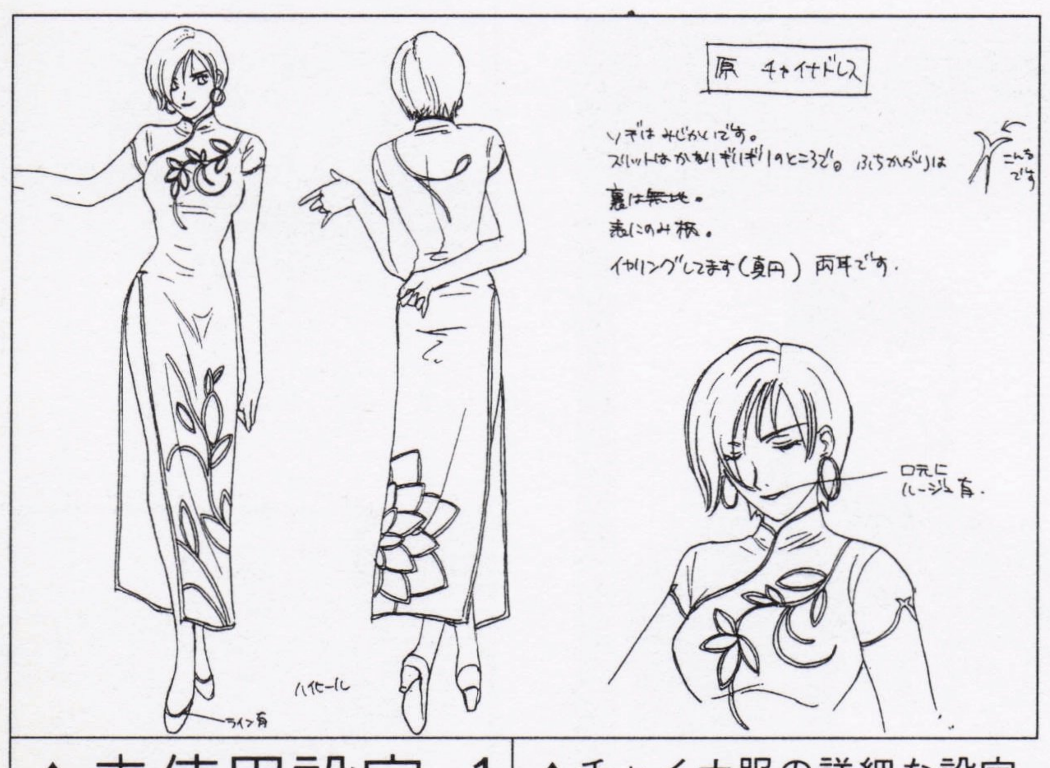
▶イラスト原画



初期設定

初期段階では、なぜかチャイナ服を着ており、服に関する設定も存在する。制服姿はないので、チャイナ服がデフォルトだったようだ。顔や髪型に関しては、幼いもの（③〜⑤）からショートカット（⑦）まで、さまざまな設定が存在する。



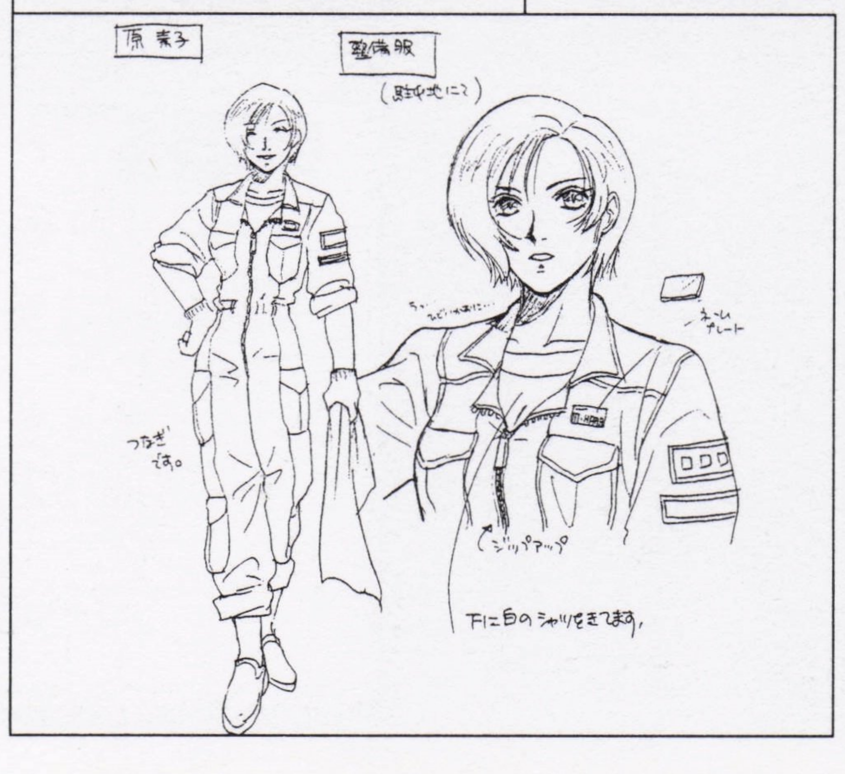


▲未使用設定・1

▲チャイナ服の詳細な設定。長いスリットが魅惑的。

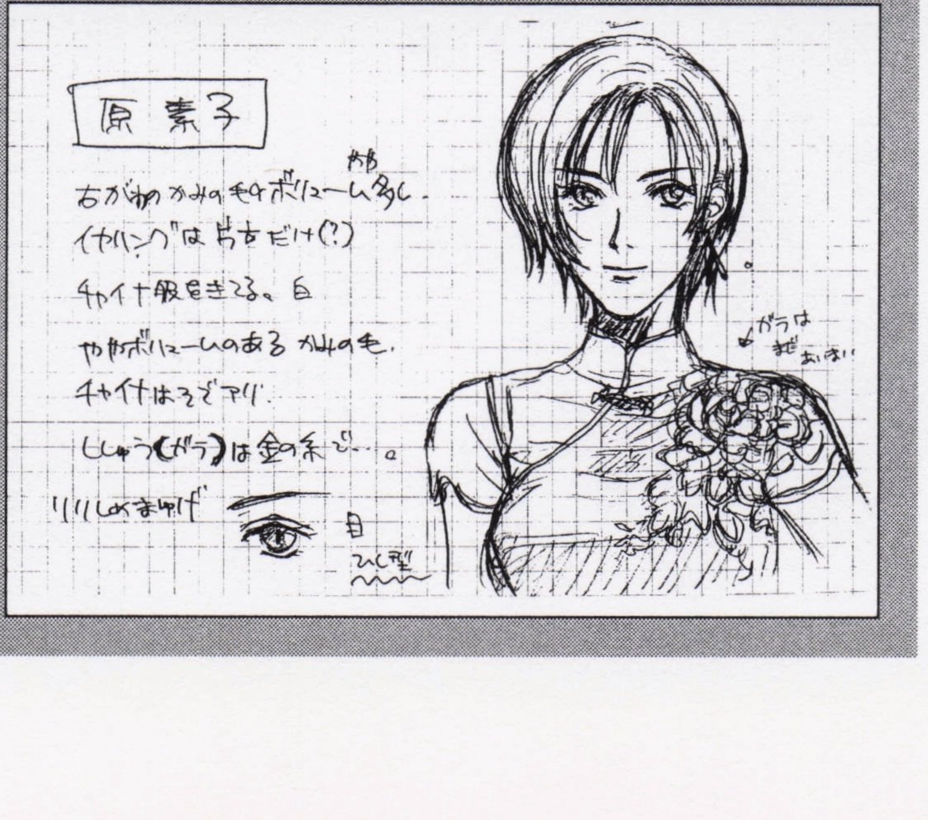
▼未使用設定・2

▼ゲームには登場しない整備服姿も。

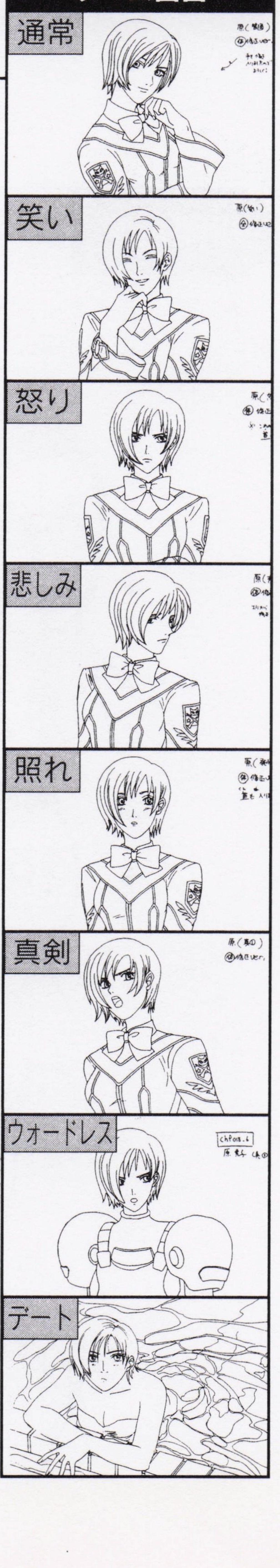


デザイナーズノートを拝見!!

初期段階では一貫してチャイナ服というイメージながら、結局ゲームでは登場せず。金糸で柄が刺繍された、豪華なものだったようだ。そういえばアイテムでチャイナ服が登場するが、これは原用？

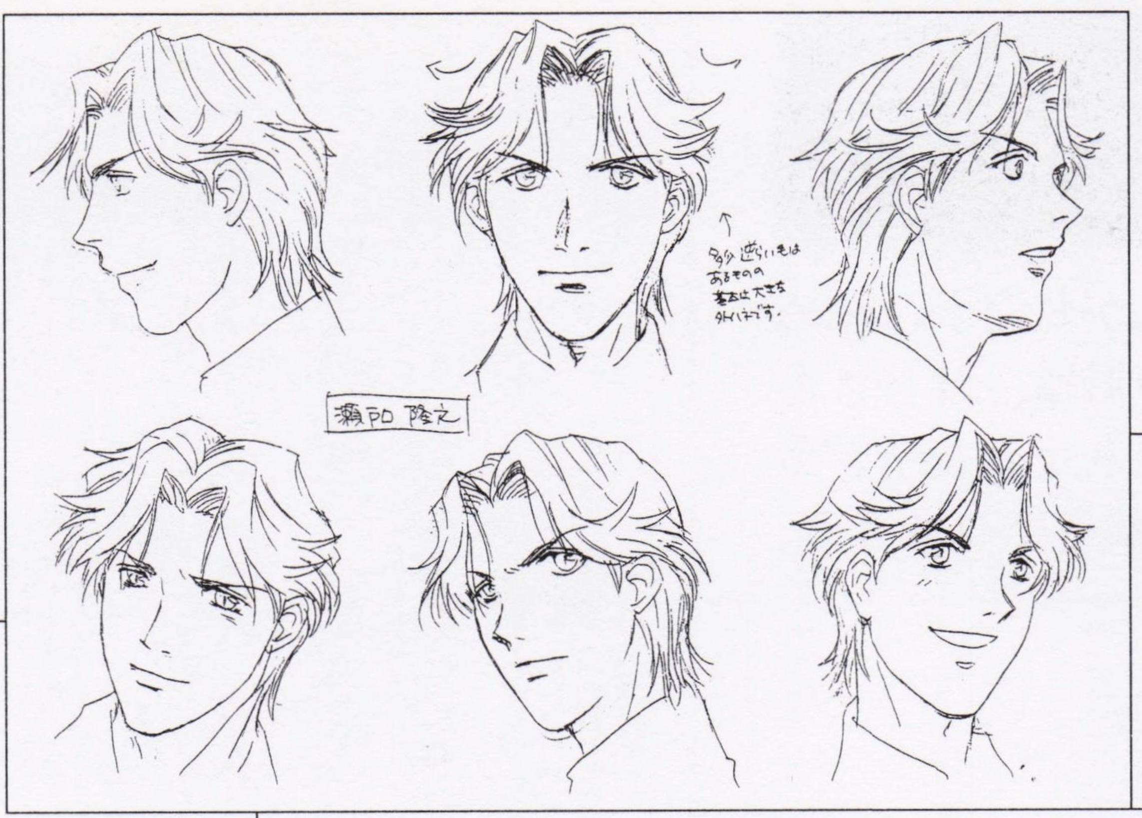


ゲーム画面

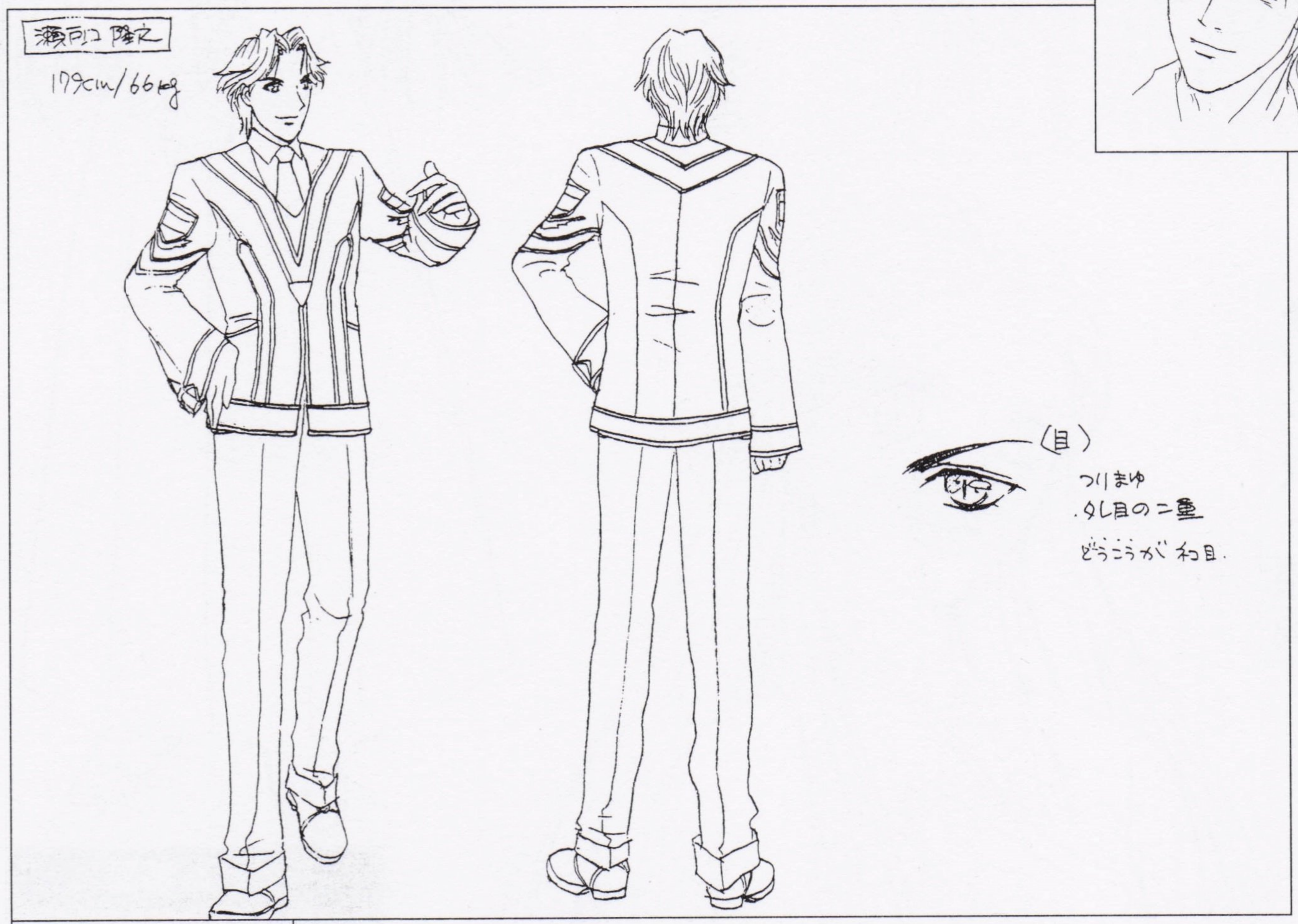


瀬戸口隆之

軟派な色男キャラ。みずから〝美少年〟と宣言するだけはあり、かなり男前なデザインだ。自信満々といった感じの表情パターンも特徴的。目が〝ネコ目〟というのは、彼のキャラ設定に深くかかわっているところ。



◀表情設定



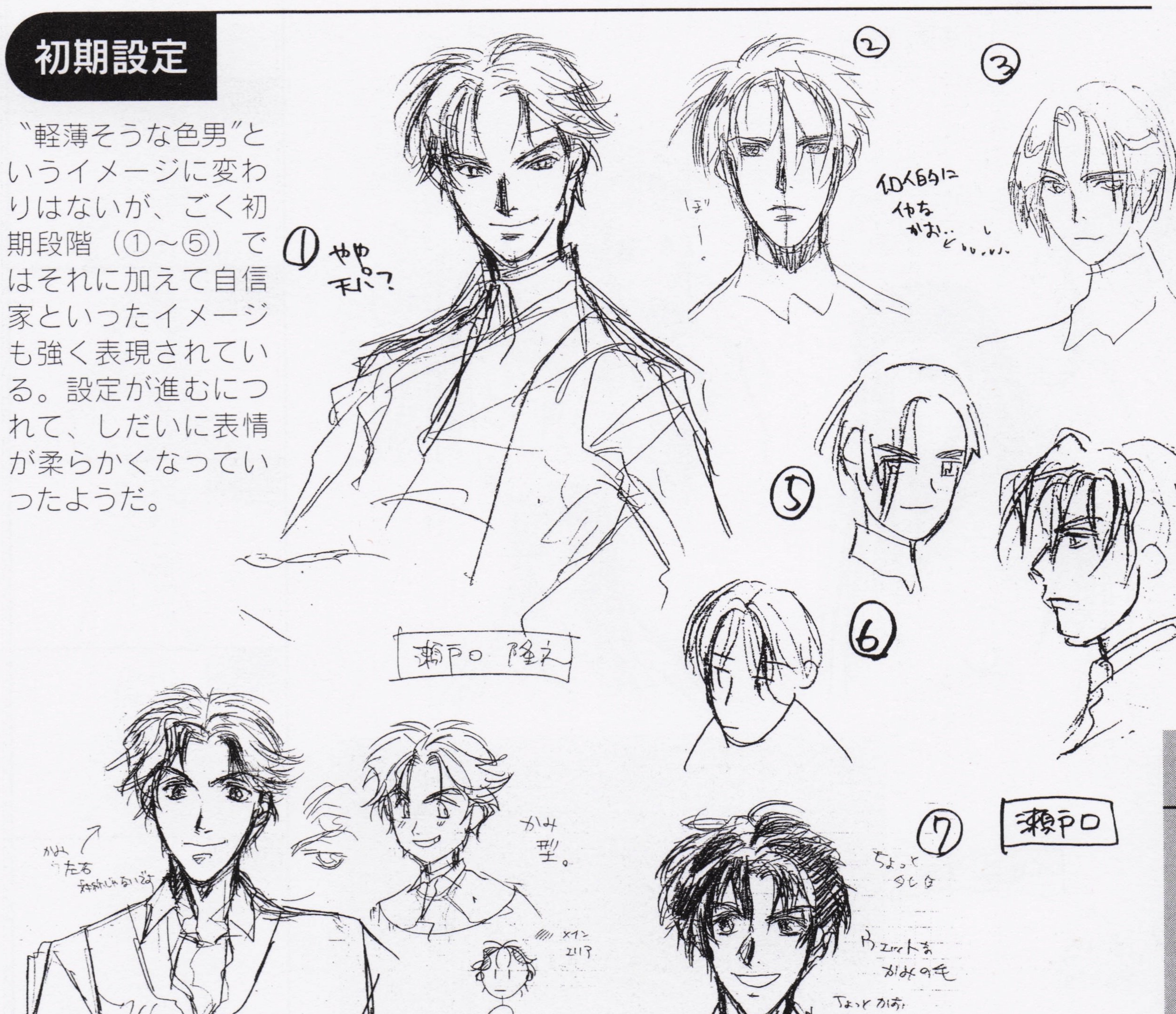
▲全身設定

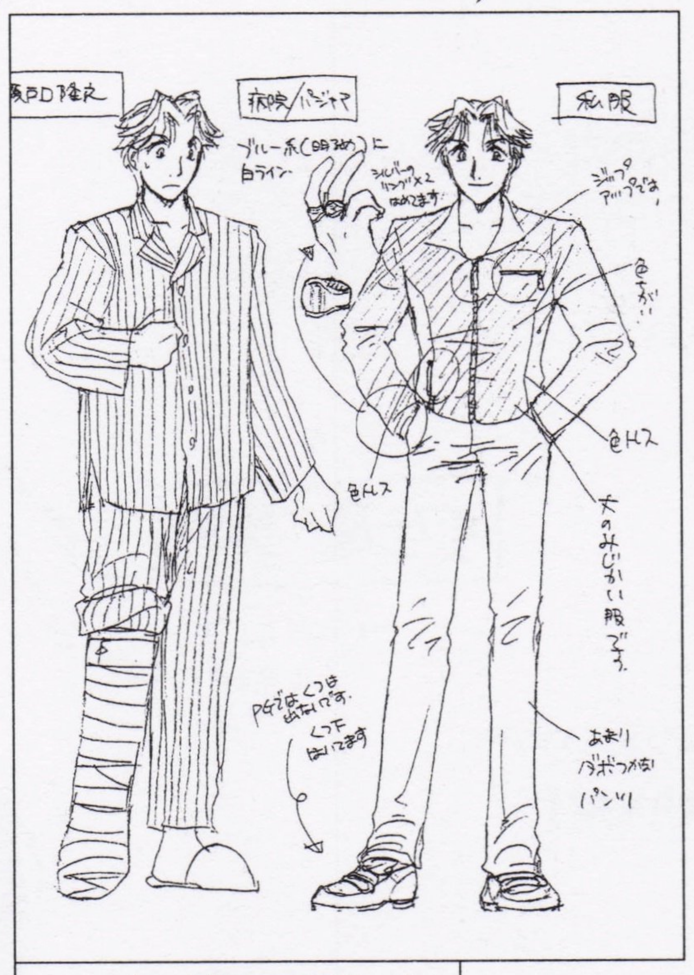
▶イラスト原画

ゲーム画面

初期設定

〝軽薄そうな色男〟というイメージに変わりはないが、ごく初期段階（①～⑤）ではそれに加えて自信家といったイメージも強く表現されている。設定が進むにつれて、しだいに表情が柔らかくなっていったようだ。



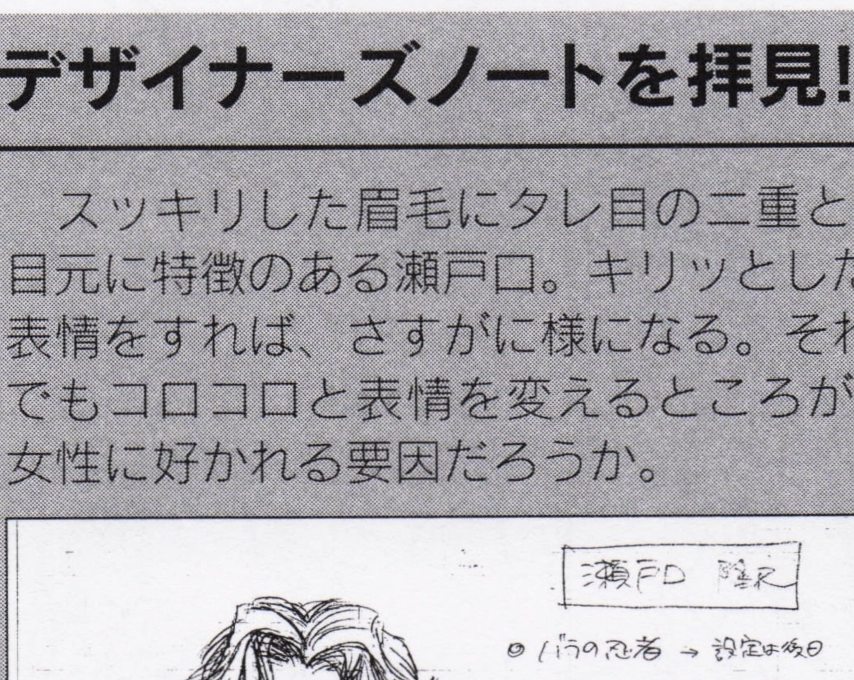


▲未使用設定

▲私服とパジャマ姿。足の怪我には、どんな物語が隠されていたのだろうか。

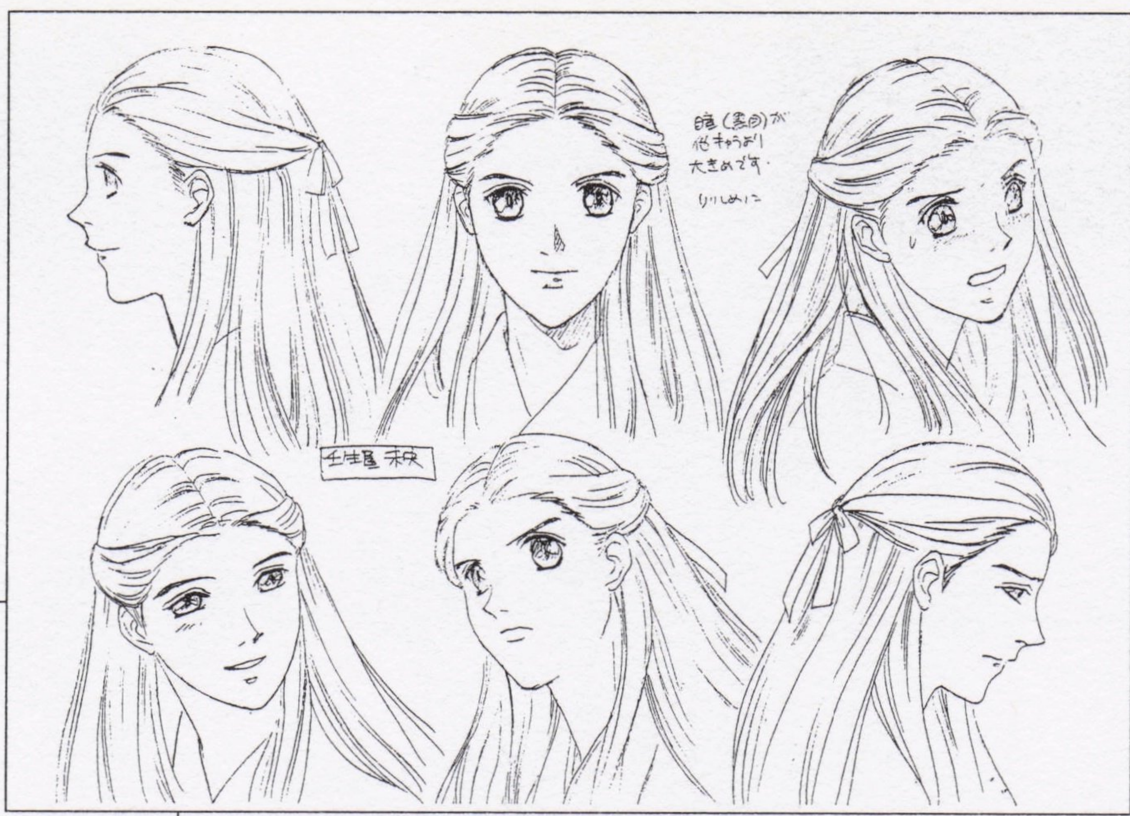
デザイナーズノートを拝見!!

スッキリした眉毛にタレ目の二重と、目元に特徴のある瀬戸口。キリッとした表情をすれば、さすがに様になる。それでもコロコロと表情を変えるところが、女性に好かれる要因だろうか。

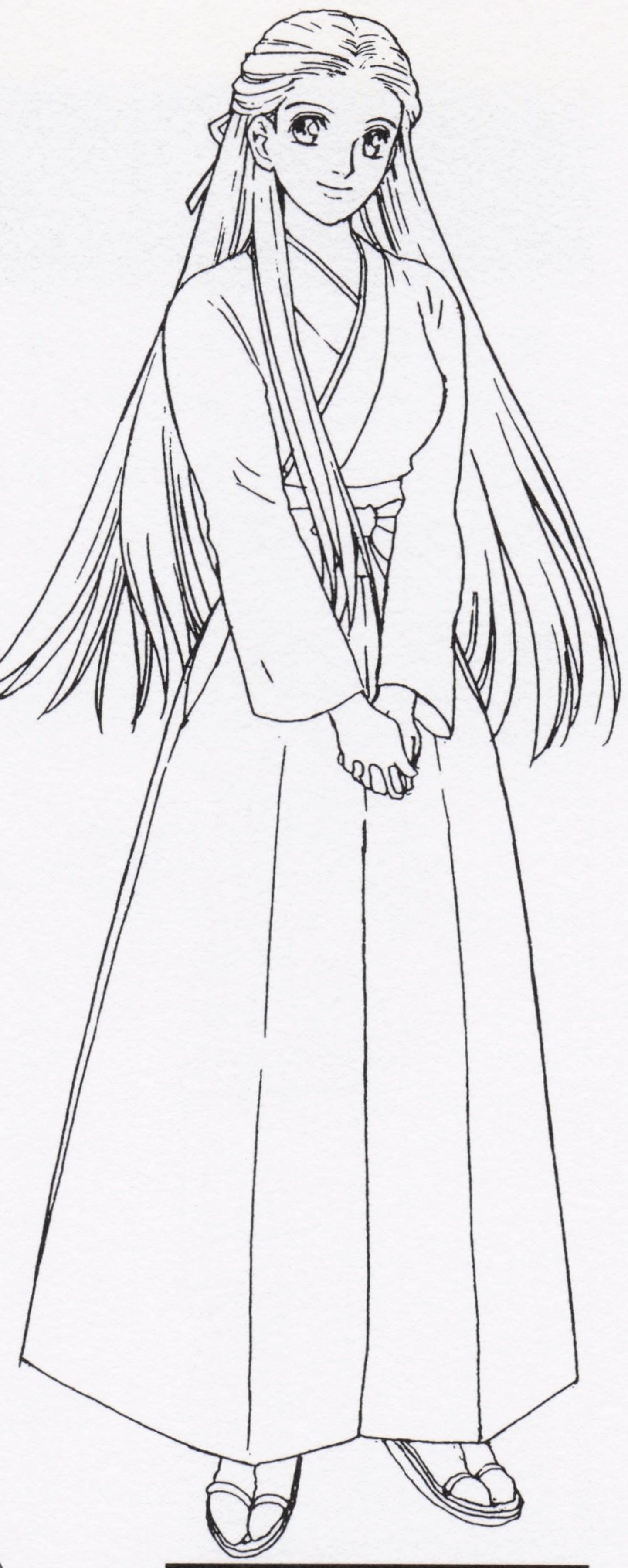


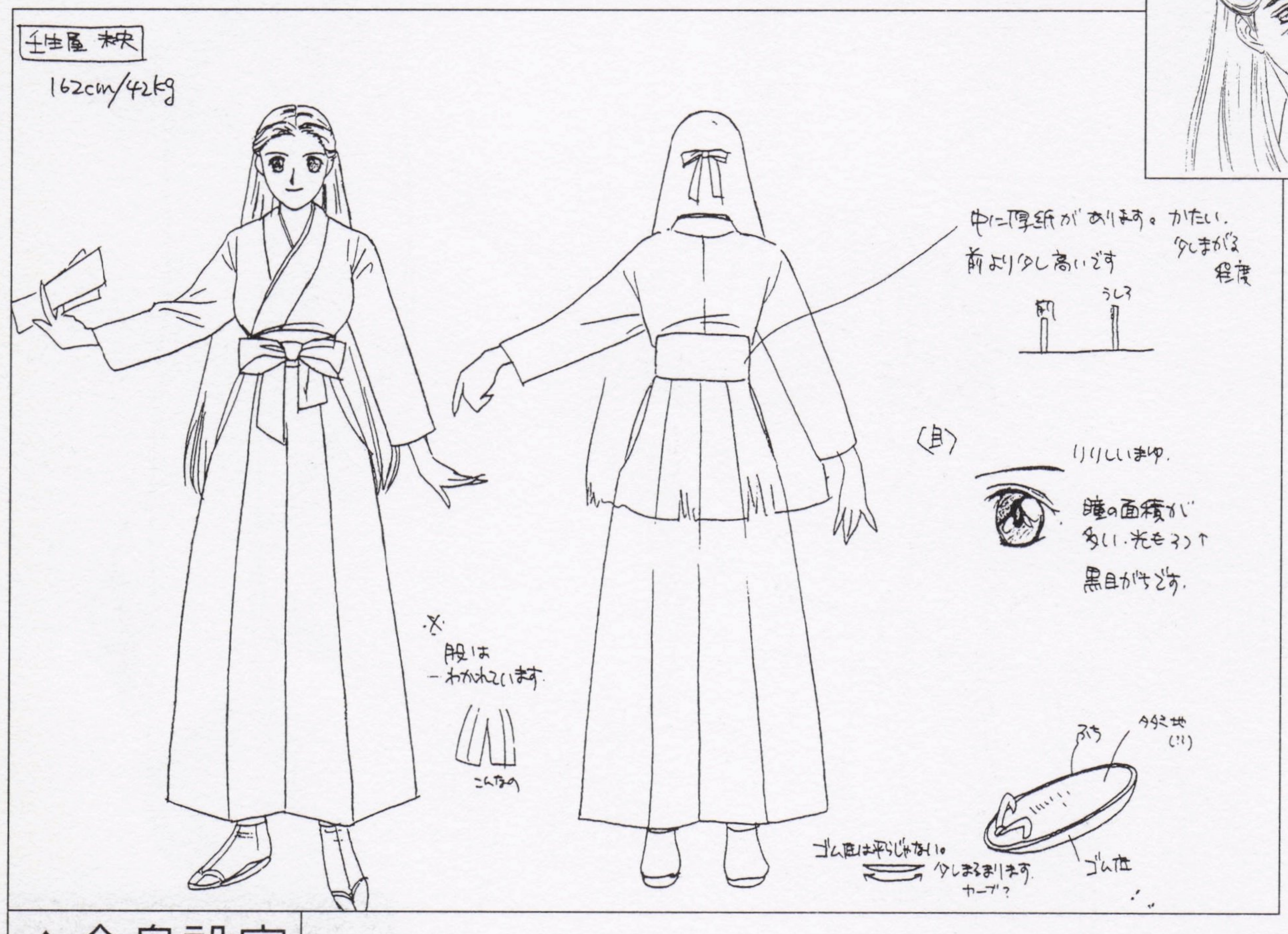
壬生屋未央

袴の色が赤なため、巫女装束と混同されがちだが、詰められた袖口や動きやすさを考慮された袴の形は、れっきとした古武道の胴着のそれ。落ち着きを感じさせる表情が多いが、あせったときの表情が16歳という年齢を感じさせる。

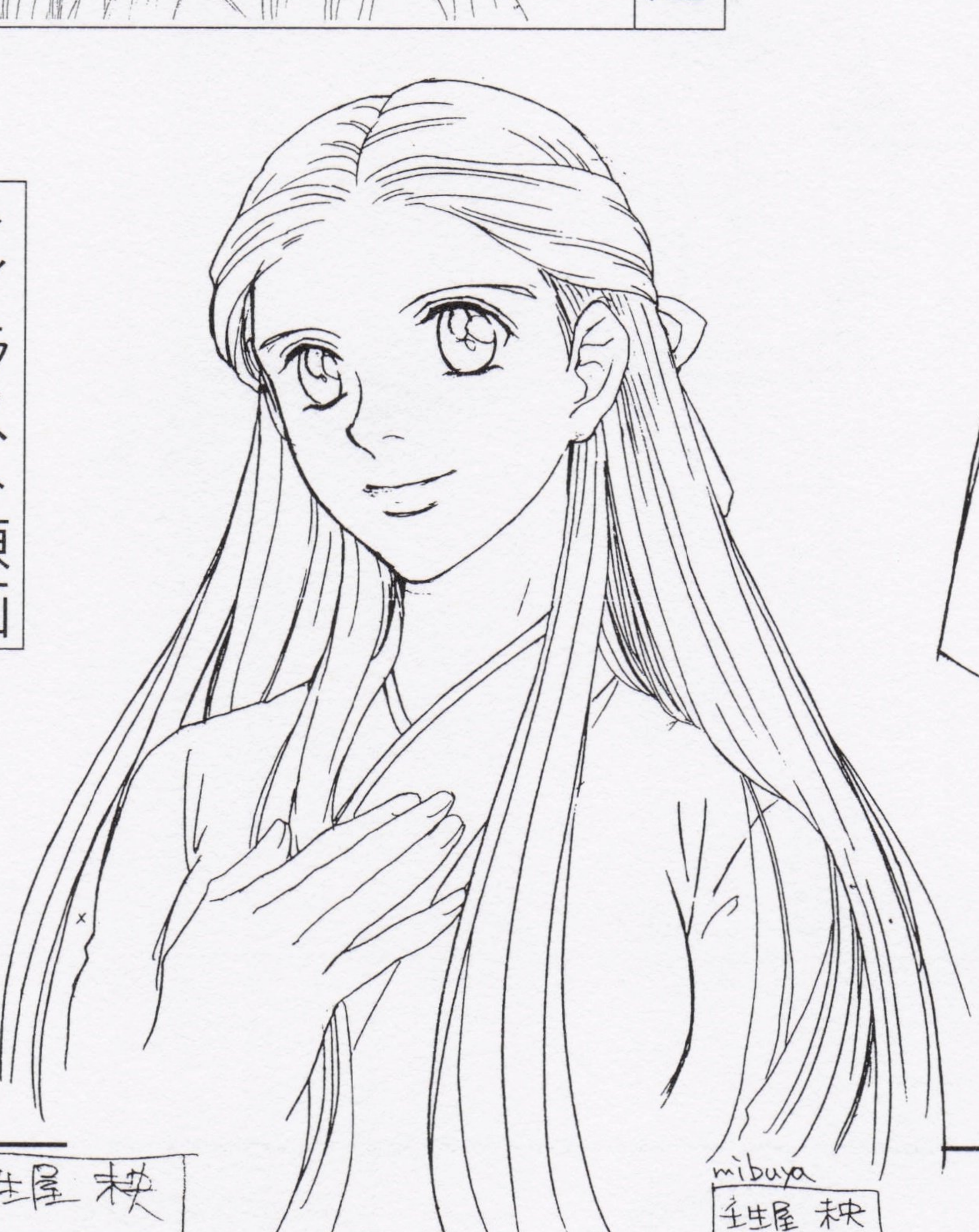


▲表情設定

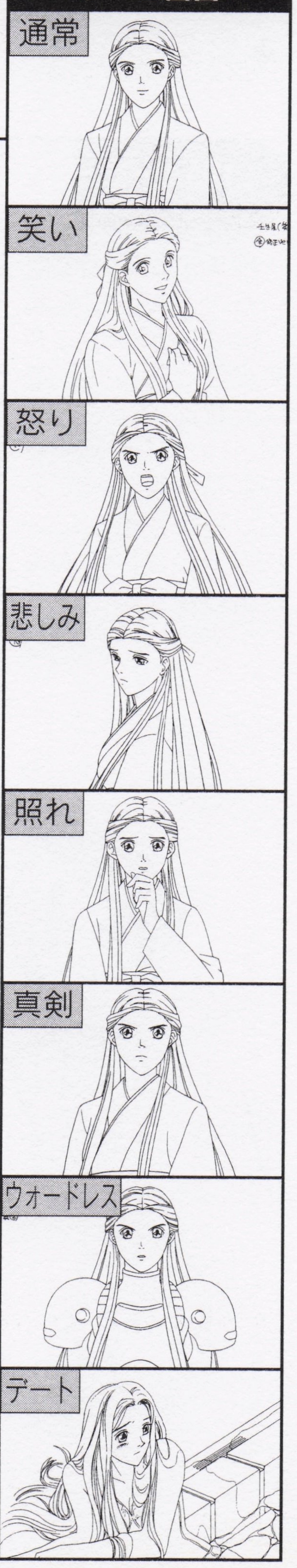




▲全身設定



▶イラスト原画

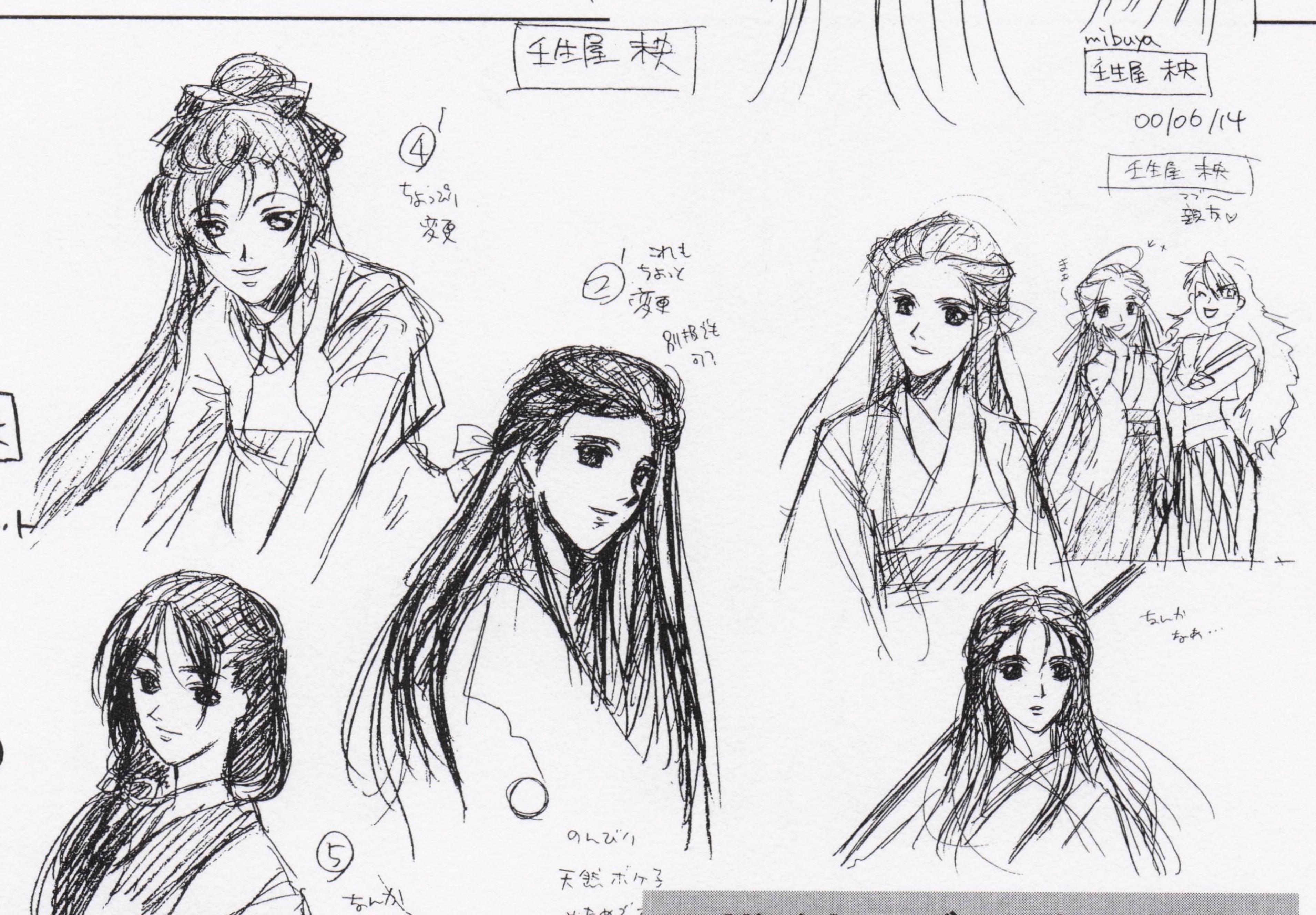


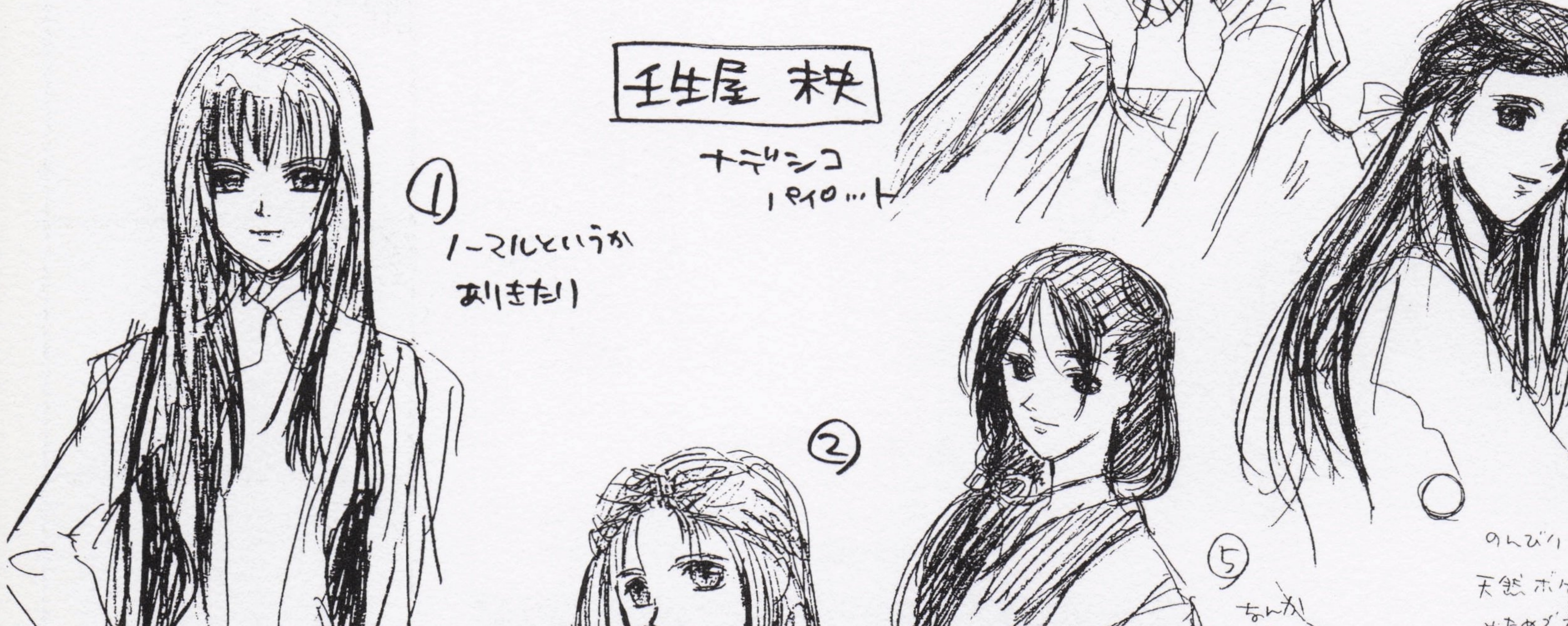
ゲーム画面

通常 / 笑い / 怒り / 悲しみ / 照れ / 真剣 / ウォードレス / デート

初期設定

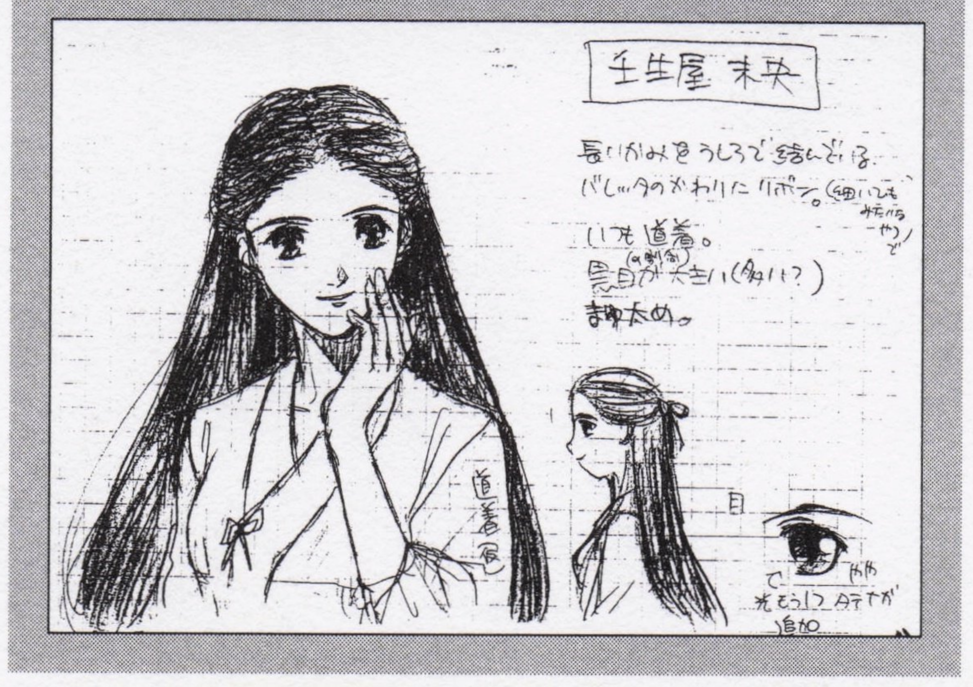
壬生屋は、初期設定からかなりイメージが変わったキャラの1人。最初の段階（①〜④）では、和装すらしていない。セクシー系お姉様といった感じで、まるで正反対のイメージだ。





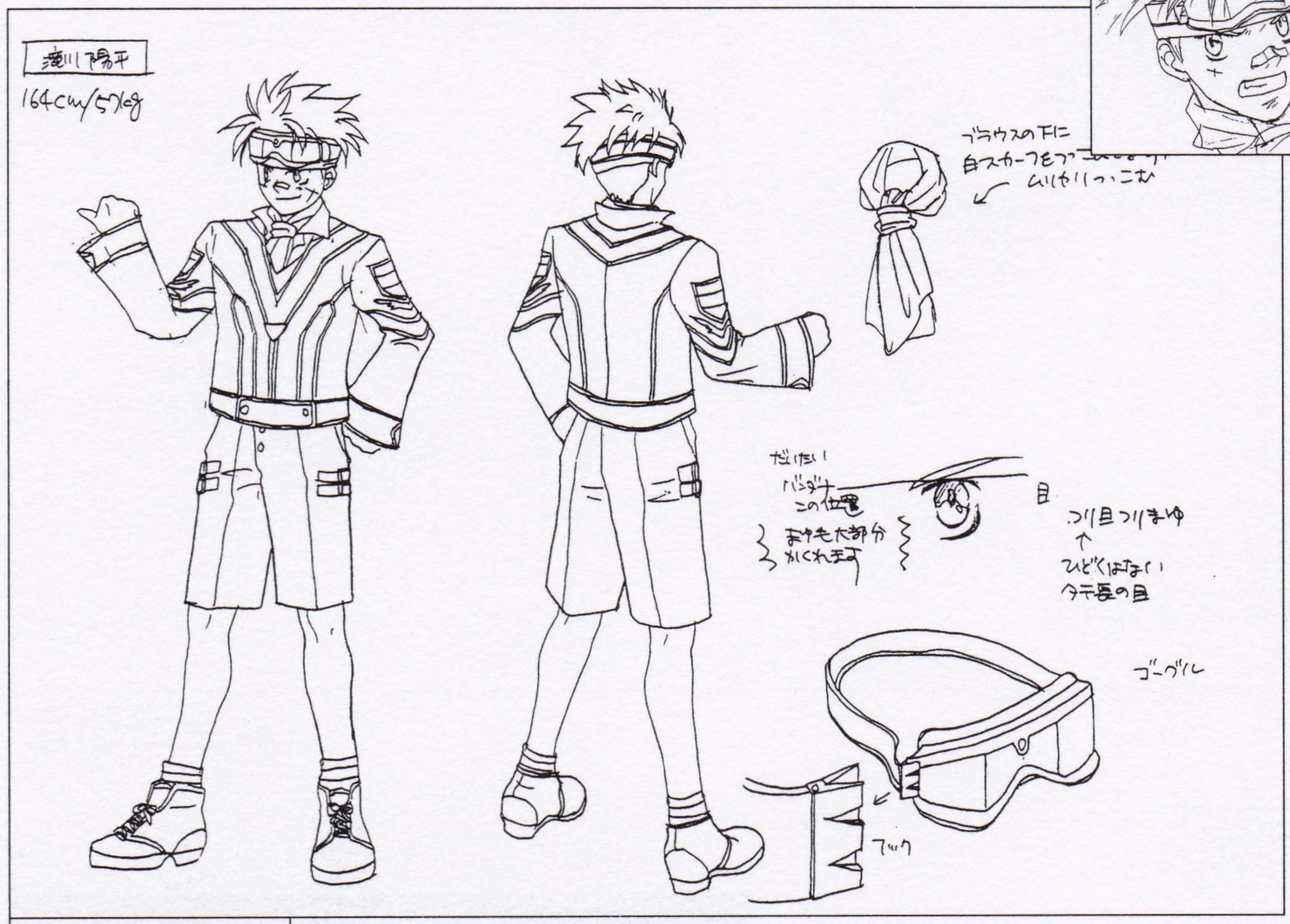
デザイナーズノートを拝見!!

前髪を後ろに回してリボンで止めている、典型的な大和撫子。「黒目が大きく、まゆが太め」……うーん、確かにちょっと太いかも。しかし、それよりもオデコの広さが気になってしょうがない。

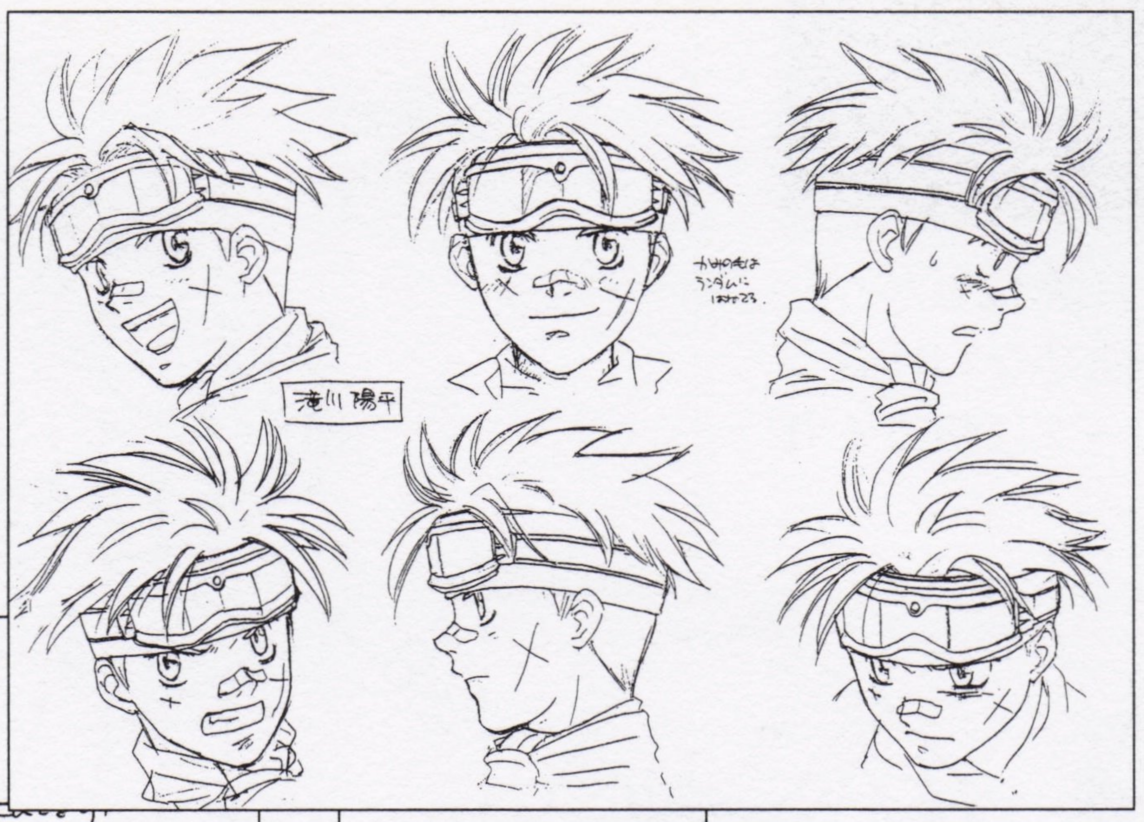


滝川陽平

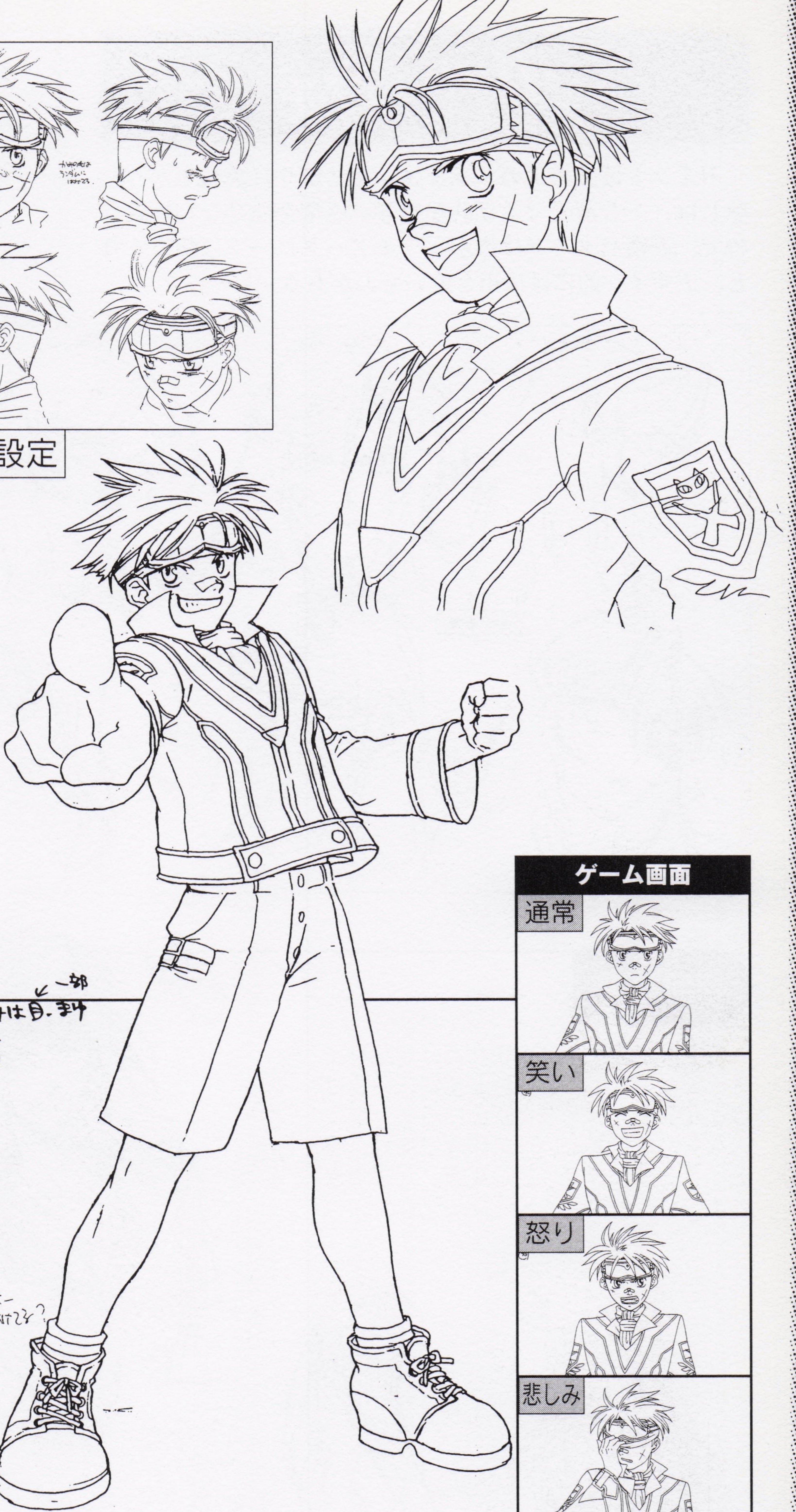
マンガやアニメに出てくる、熱血ヒーローを地でいくキャラ。「バンダナ」「ゴーグル」「スカーフ」「鼻の上のバンソーコー」「頬のキズ」など、かなりベタ。ズボンの前が、ジッパーではなくボタンになっているのもポイント。



▲全身設定



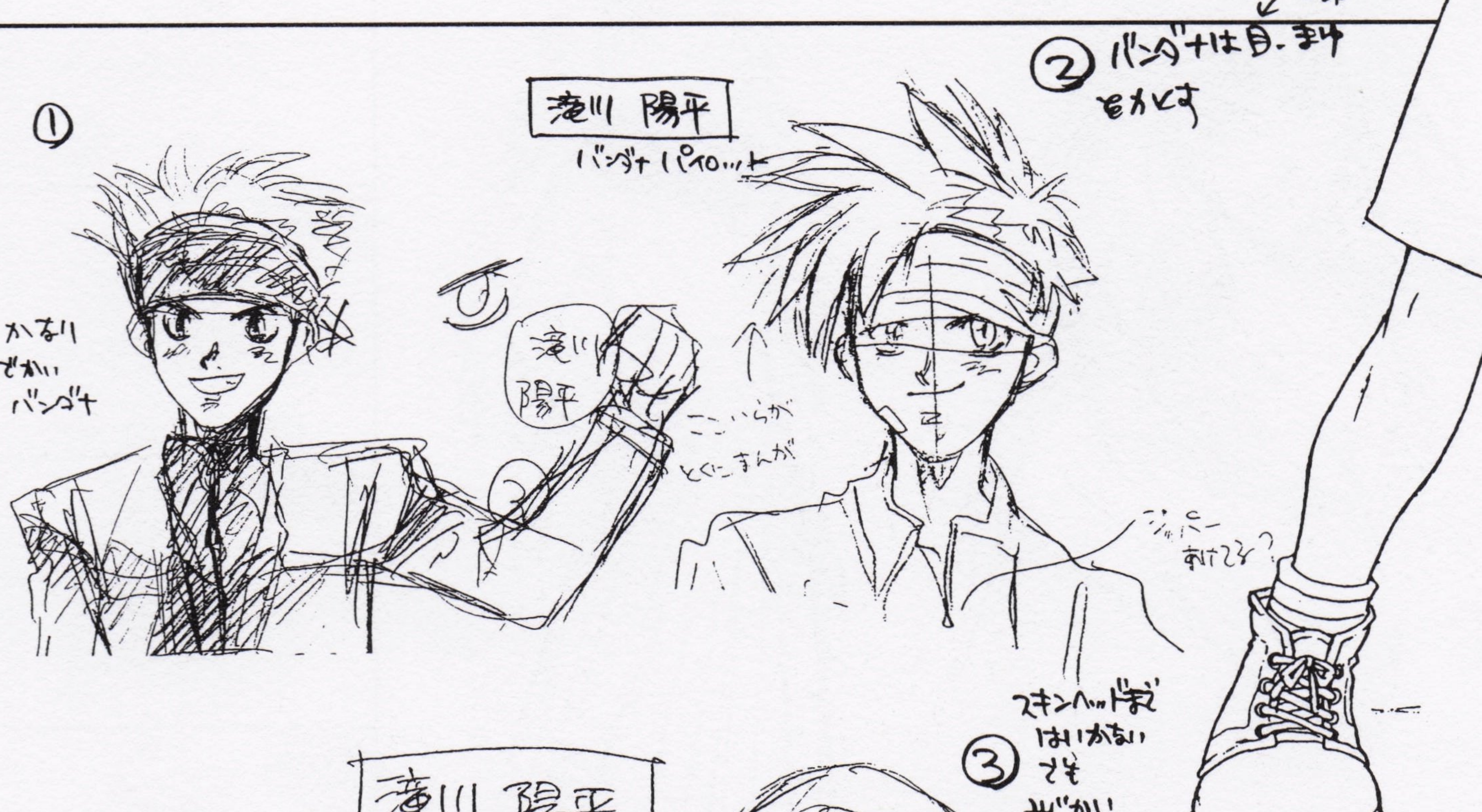
▲表情設定

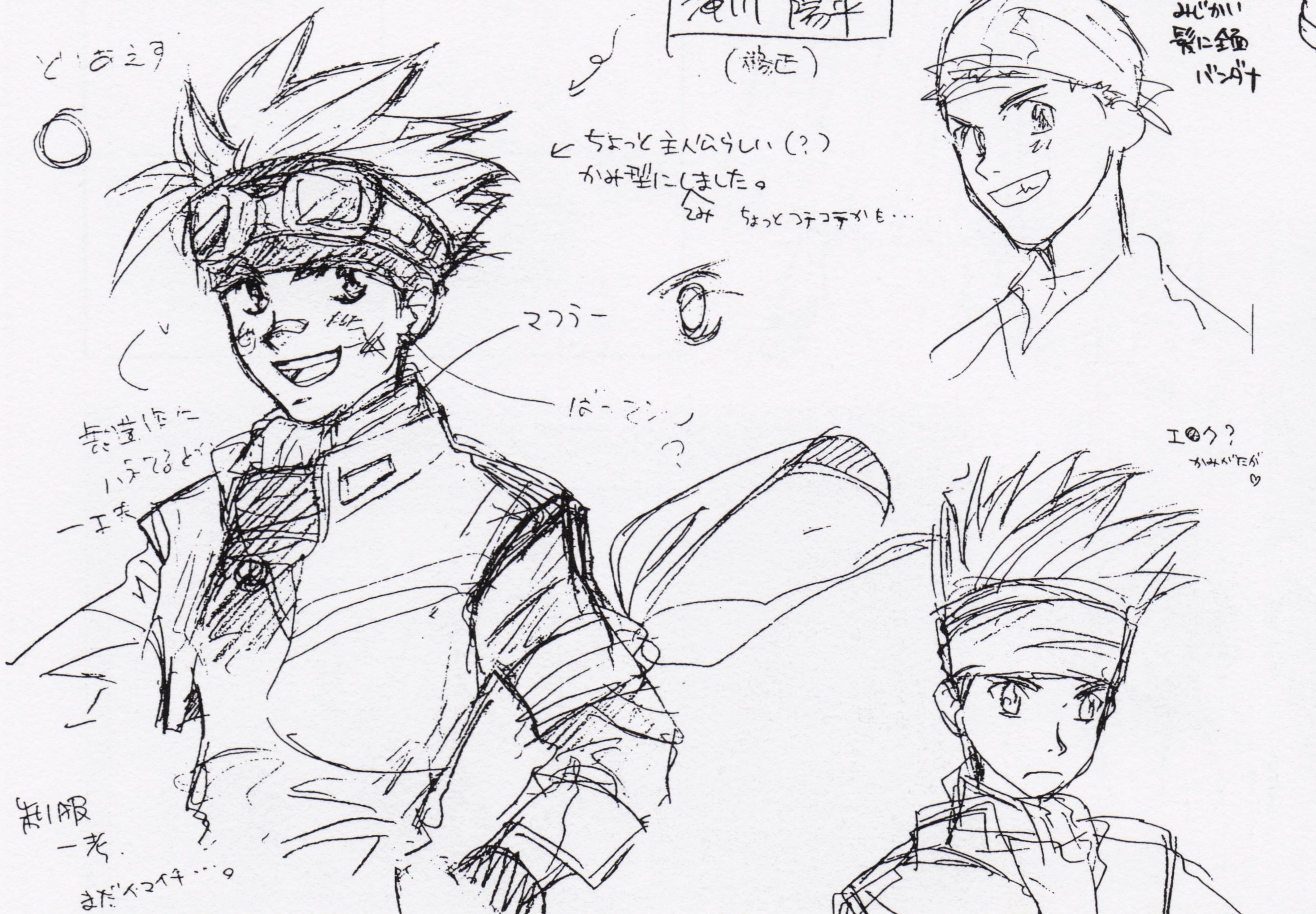


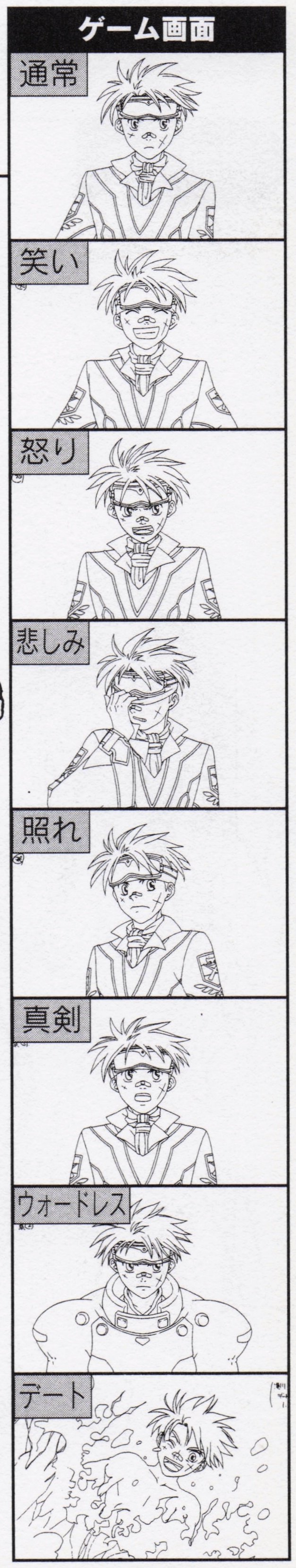
▶イラスト原画

初期設定

滝川の初期設定は少なく、また決定稿とのイメージにほとんど違いはない。ただ、初期設定では若干〝熱血漢〟のイメージが強調されている印象を受ける。頭にバンダナというビジュアル的なイメージは、最初からあった ようだ。

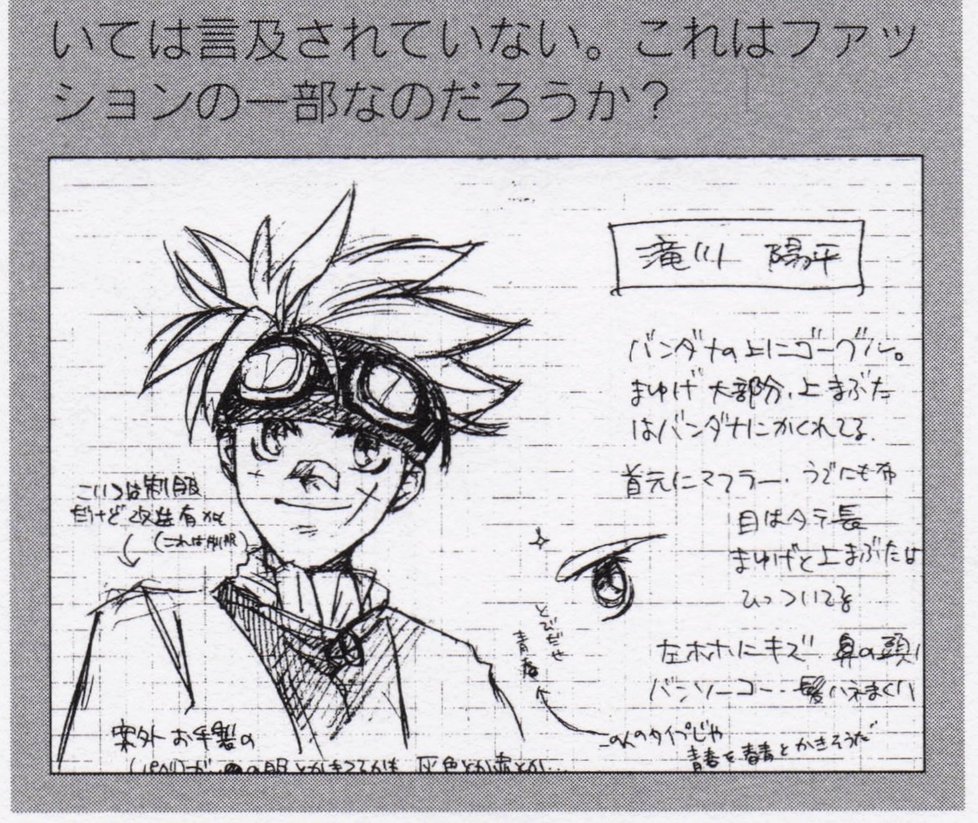






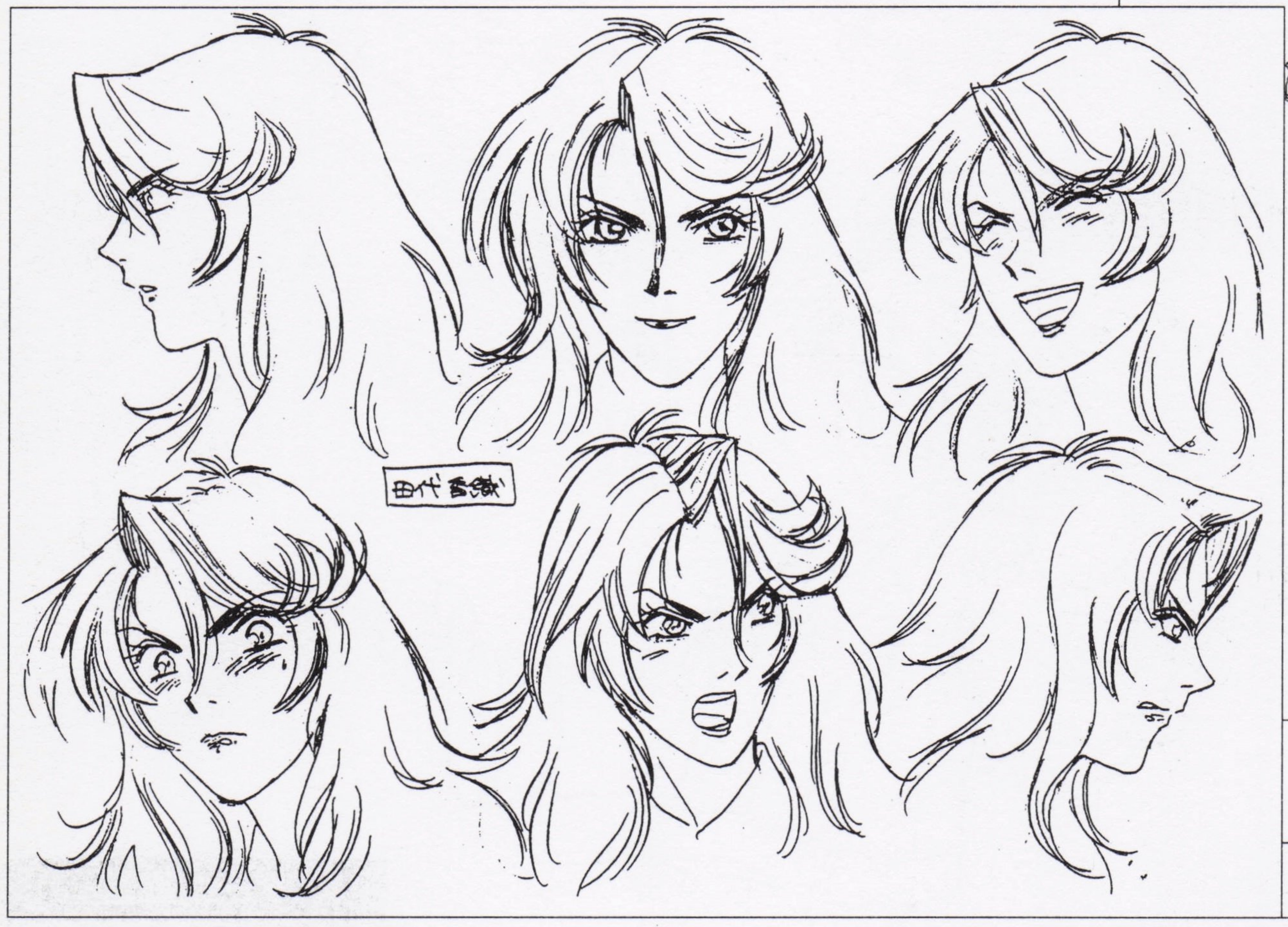
デザイナーズノートを拝見!!

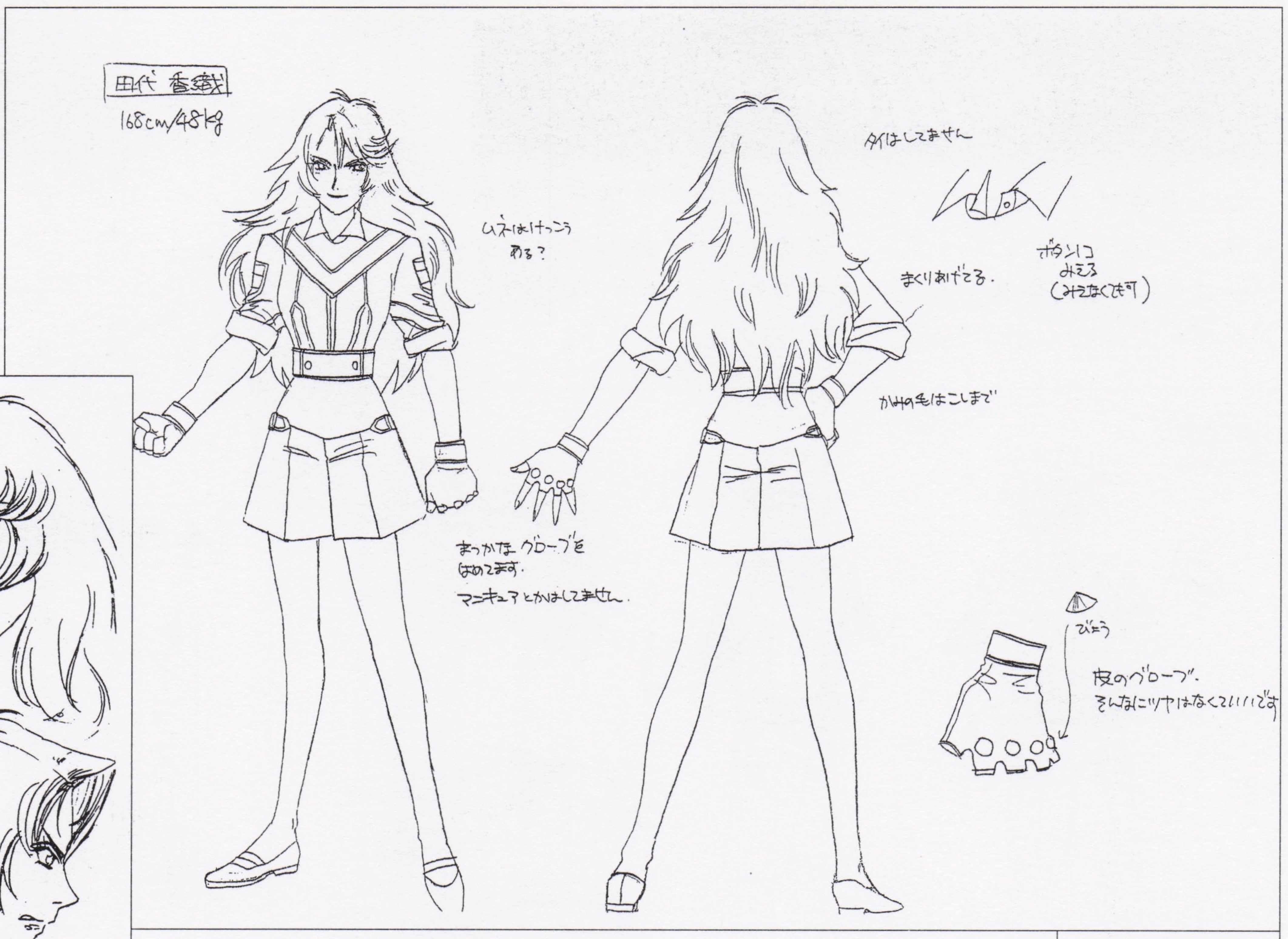
どこかの少年マンガから抜け出てきたようなイメージそのまんま。残念ながら頬のキズや鼻のバンソーコーの理由については言及されていない。これはファッションの一部なのだろうか？



田代香織

ポイントは髪の毛のメッシュ。ボサボサに跳ね上がった感じは、一昔前のマンガ的な感じ。感情を隠せない性質なので、表情パターンは豊か。ライダーグローブに腕まくりと、デザイン的には滝川と近いものがある。



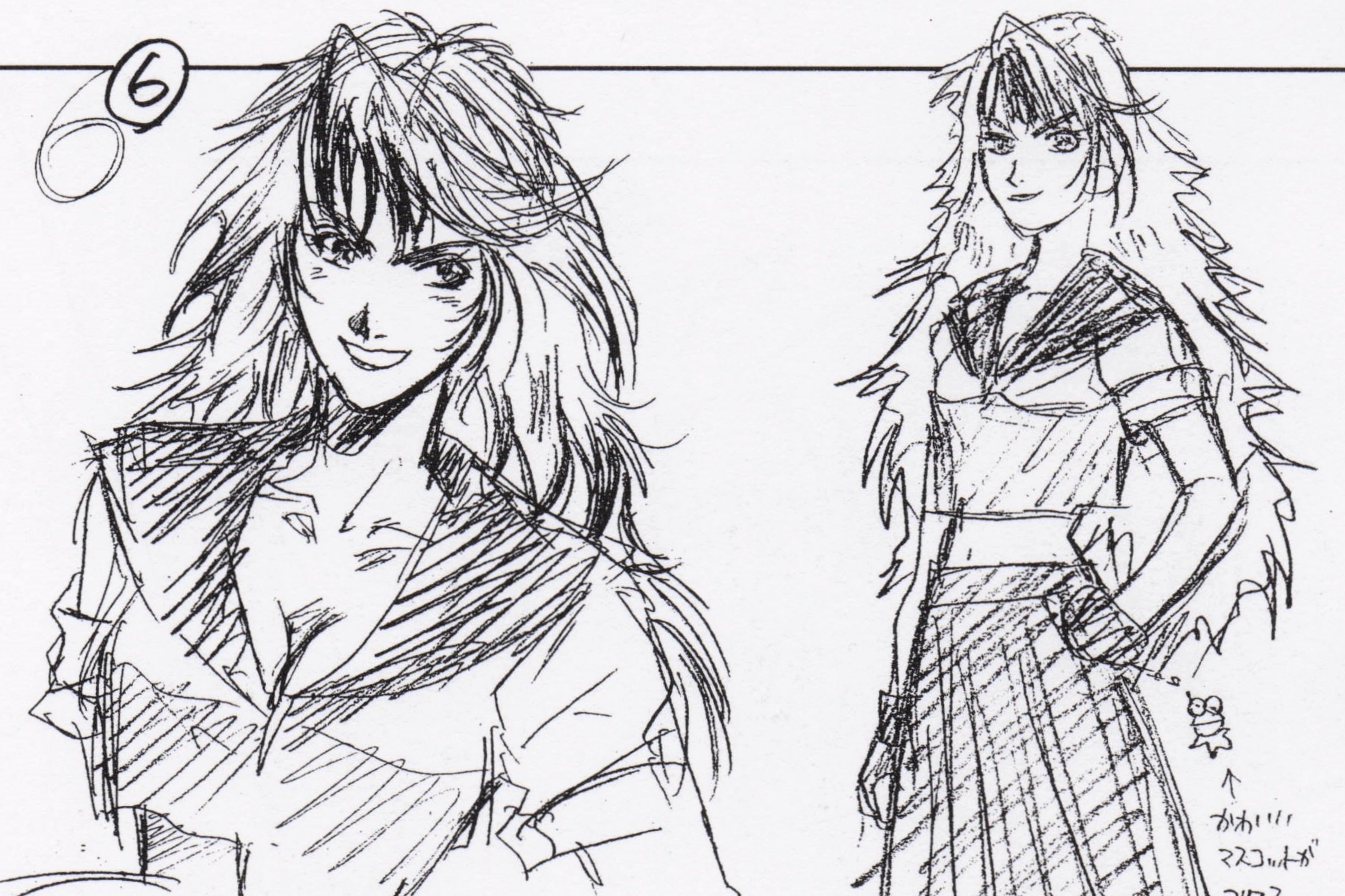


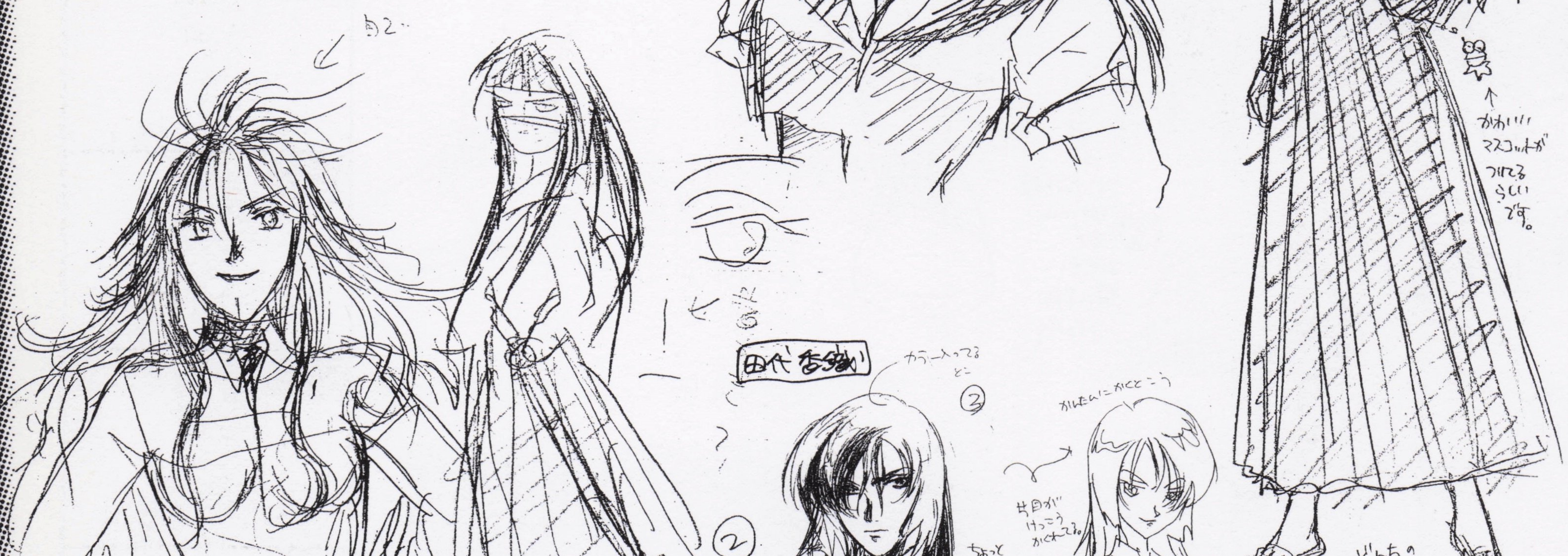
▲全身設定

◀表情設定

初期設定

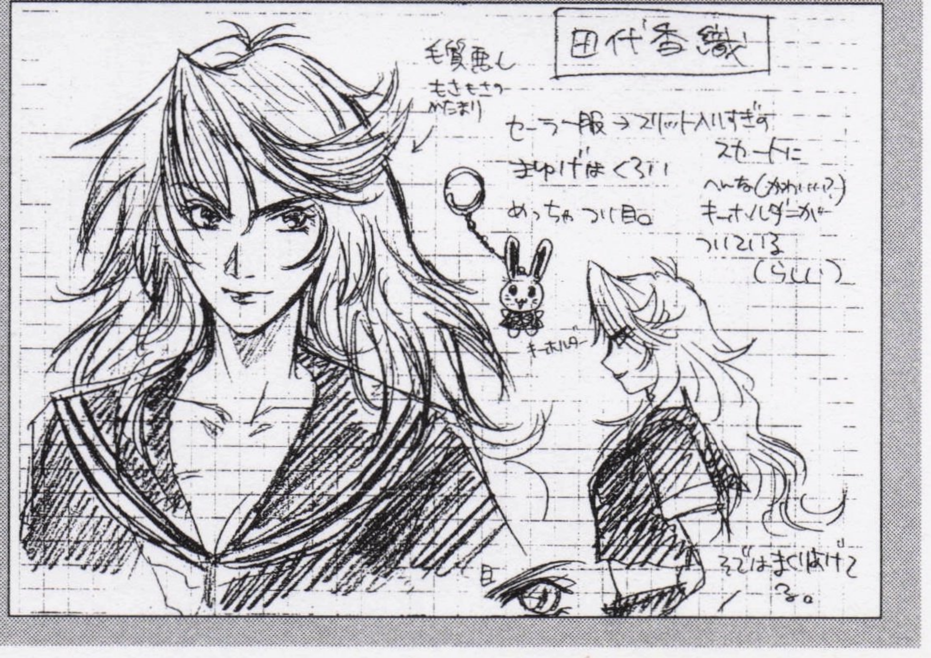
初期設定の田代は、現在とはかなりイメージが異なっている。とくに①～⑤はほとんど別人。どちらかというとセクシーなお姉さま系といった印象であり、原とイメージがダブってしまう。⑥まできてようやく現在のイメージとなる。





デザイナーズノートを拝見!!

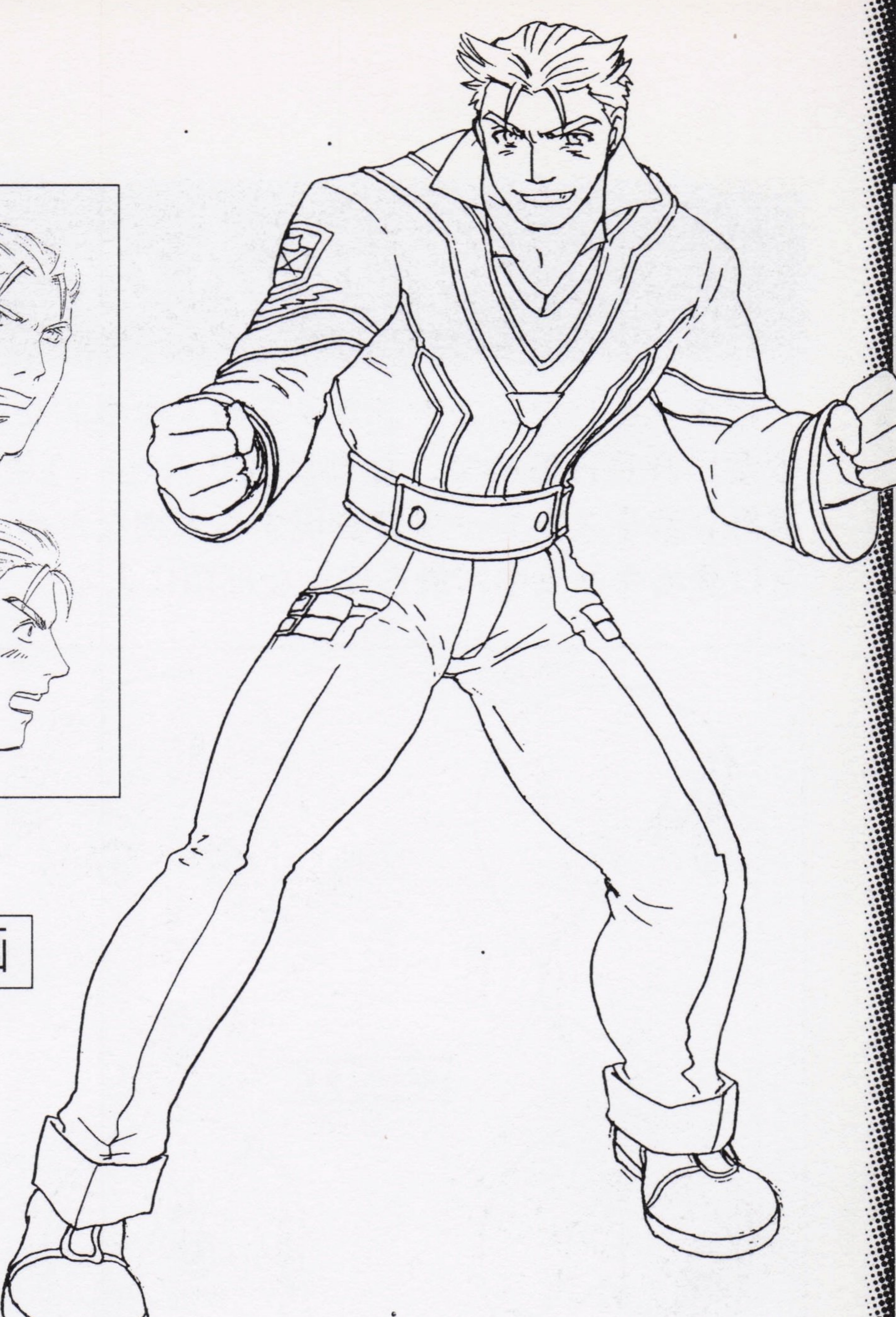
愛すべきアネゴといった印象の田代。しかし、根は純情可憐な乙女であるため、かわいいキーホルダーの設定も見られる。ただ、髪の毛質が悪いせいかボサボサで、手入れはほとんどしていないようだ。



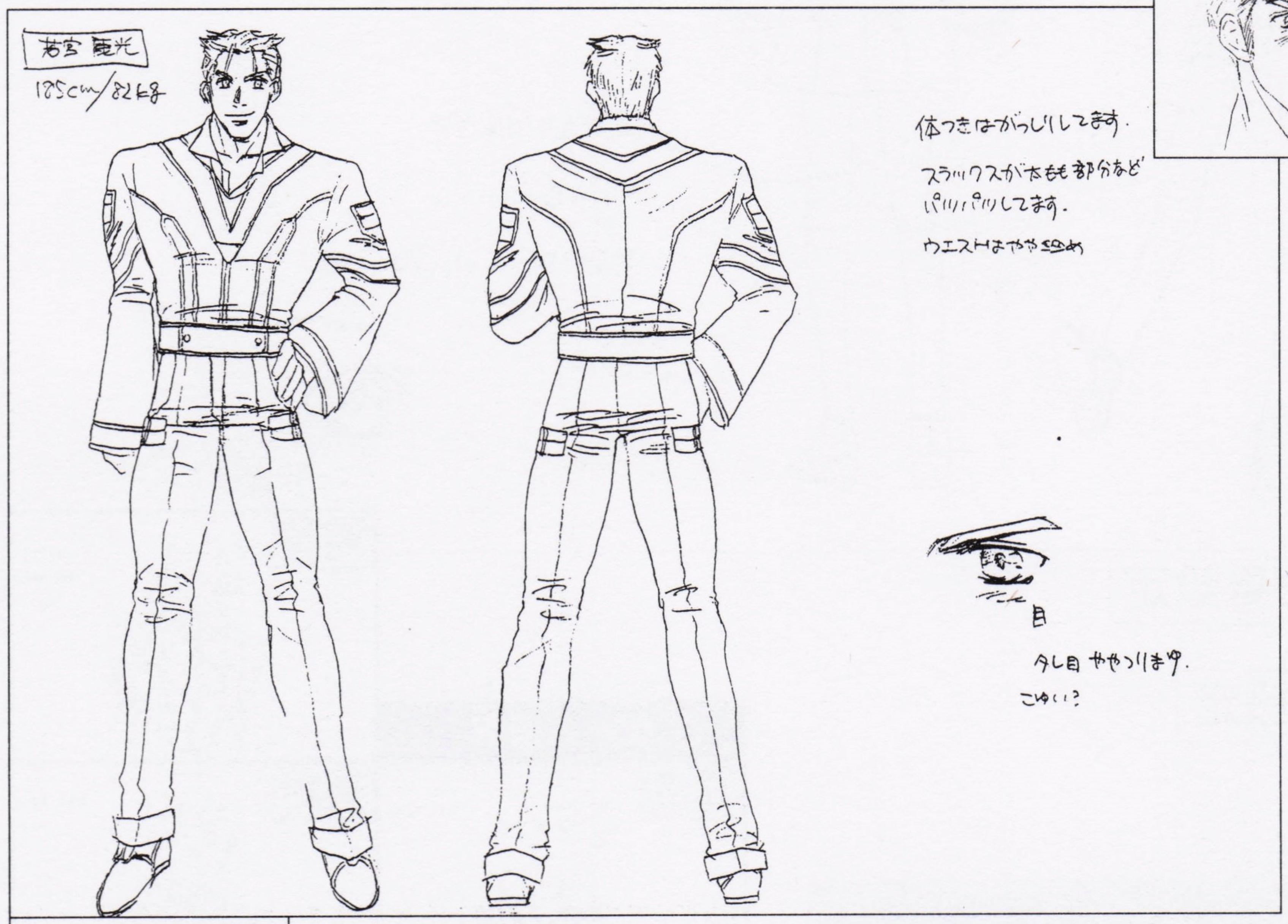
若宮康光

典型的な体育会系のキャラ。もう1人のスカウト、来須と並び、かなりマッチョなデザイン。表情パターンでは、片側だけつり上がった口元が、いかにも〝不敵〟といった感じをかもし出している。

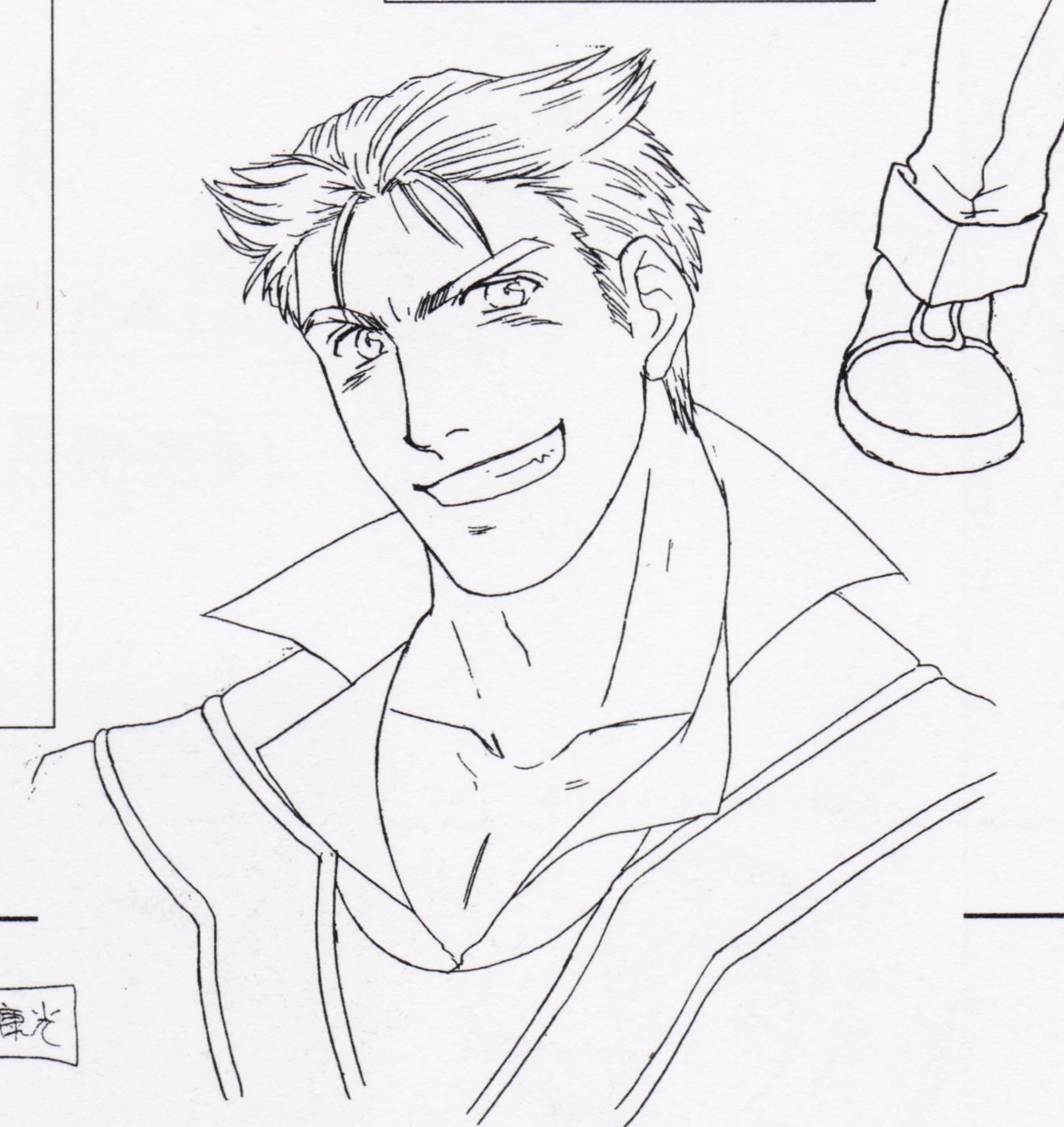
▲表情設定



▶イラスト原画



▲全身設定



初期設定

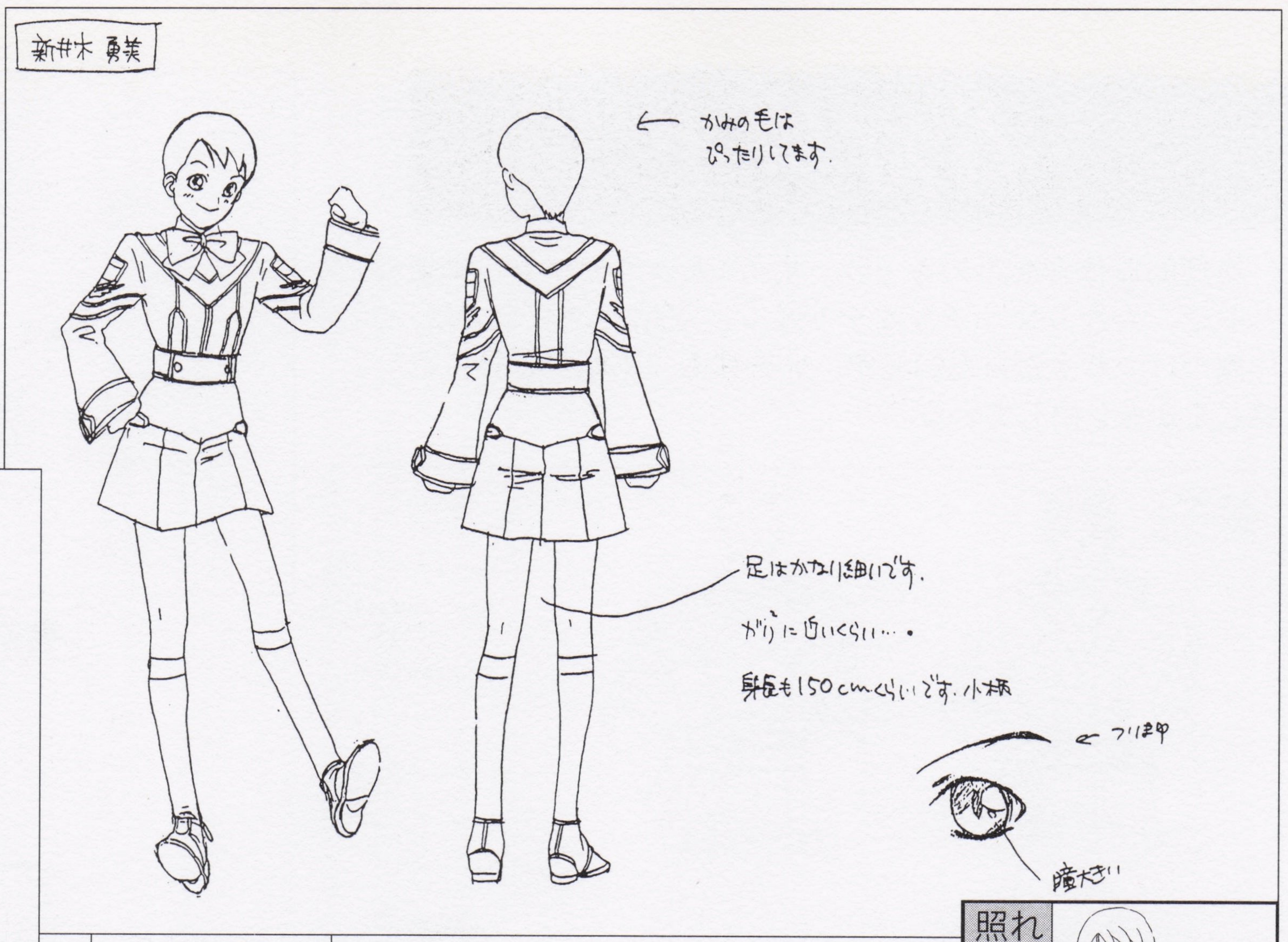
クローン人間であり、永遠の17歳である若宮。決定稿ではやや老けて見える（？）が、初期段階では年齢にふさわしく若々しい。ただ、全体的な印象は変わっていない。

デザイナーズノートを拝見!!

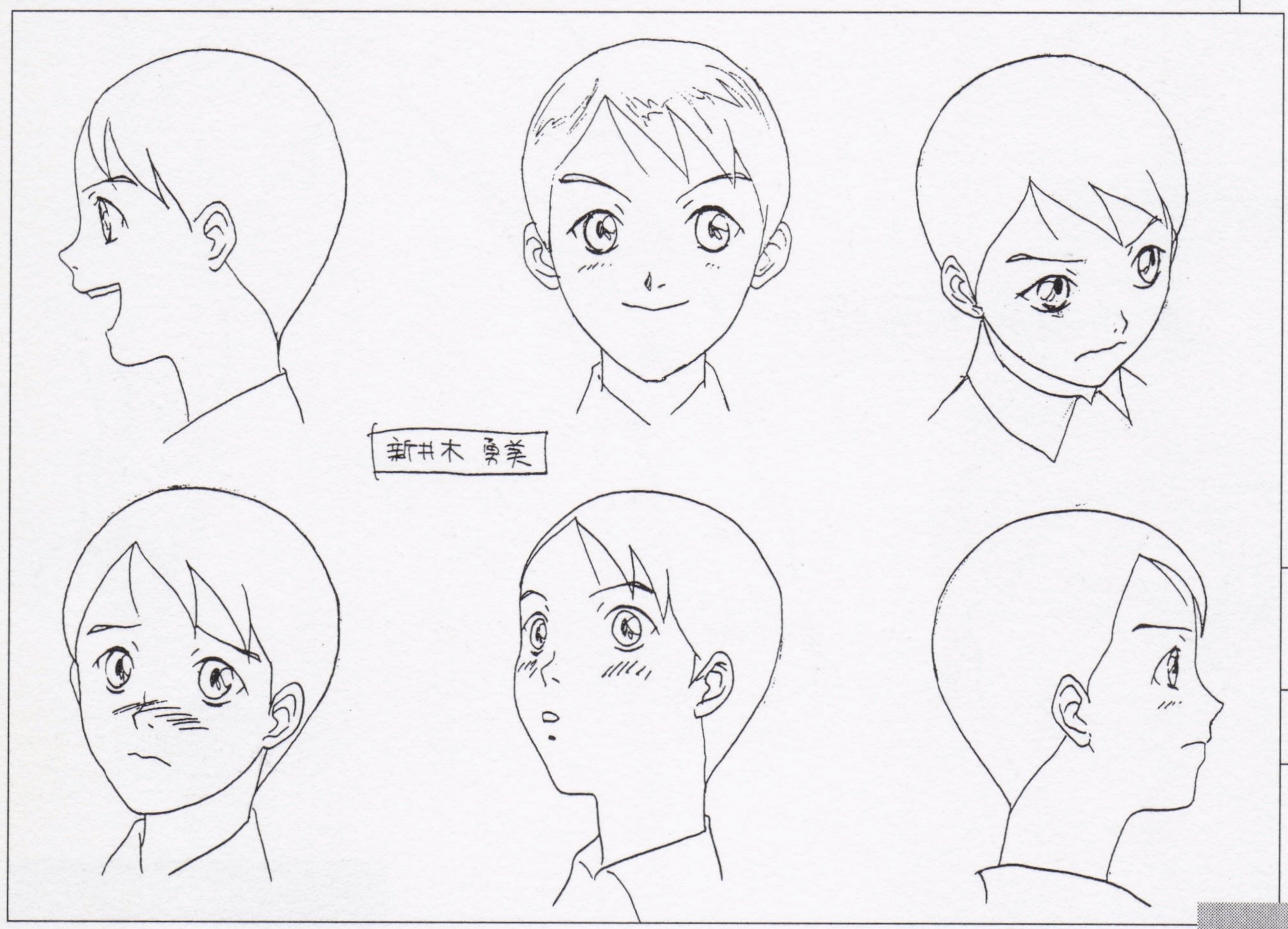
左右の髪の毛の一部分だけがハネている、デビルヘアが印象的。笑うときは思いっきり歯を見せるというクセ（？）もあるようだ。太い首とクッキリした二重に、微妙にタレた目も特徴的。

新井木勇美

ピタッとしたショートカットの、典型的なボーイッシュ少女。身長は低めで、体型はスリムというよりガリガリ。喜怒哀楽をストレートに表現する人物なため、表情パターンは登場キャラ中、最も豊かな部類に入る。



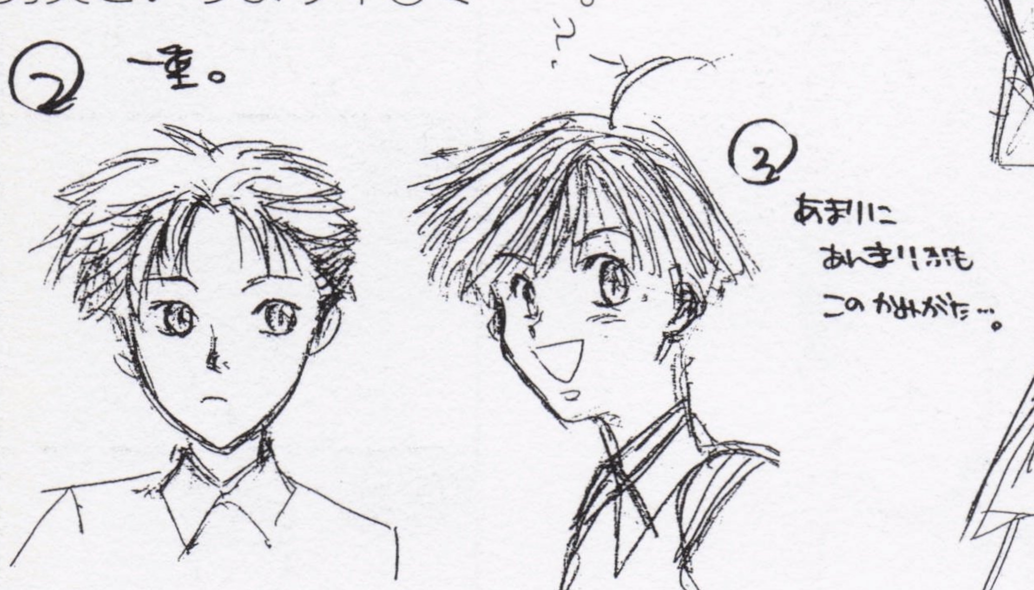
▲全身設定



◀表情設定

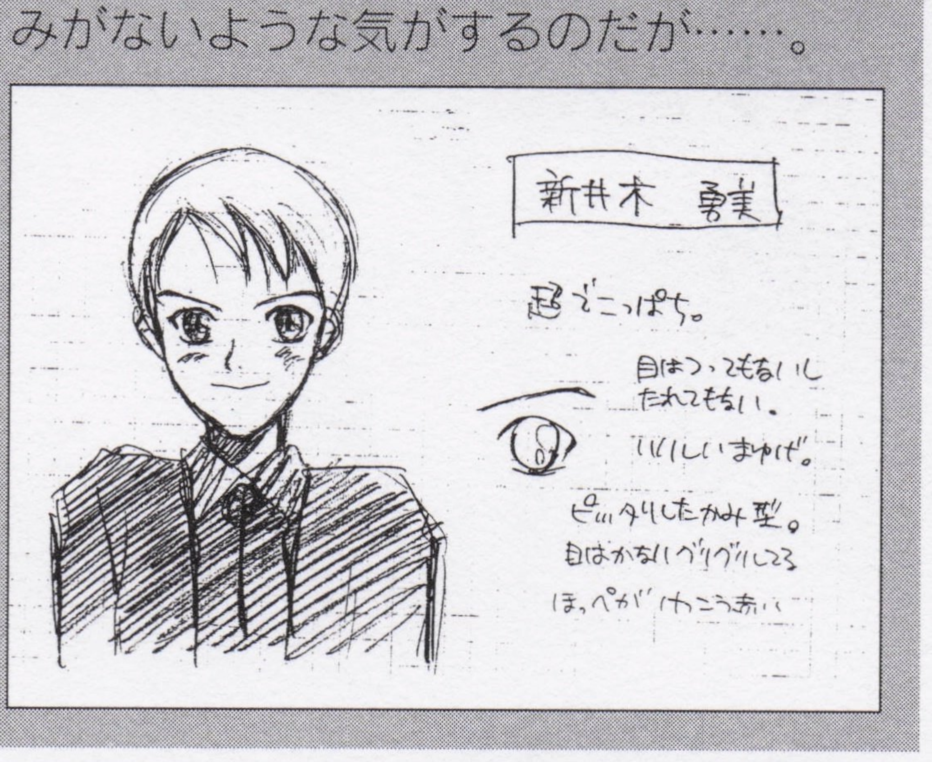
初期設定

典型的なボーイッシュタイプのキャラである新井木。初期設定でも、ボーイッシュな面が強調されている。しかし③は勇美というよりイ○ミ……。



デザイナーズノートを拝見!!

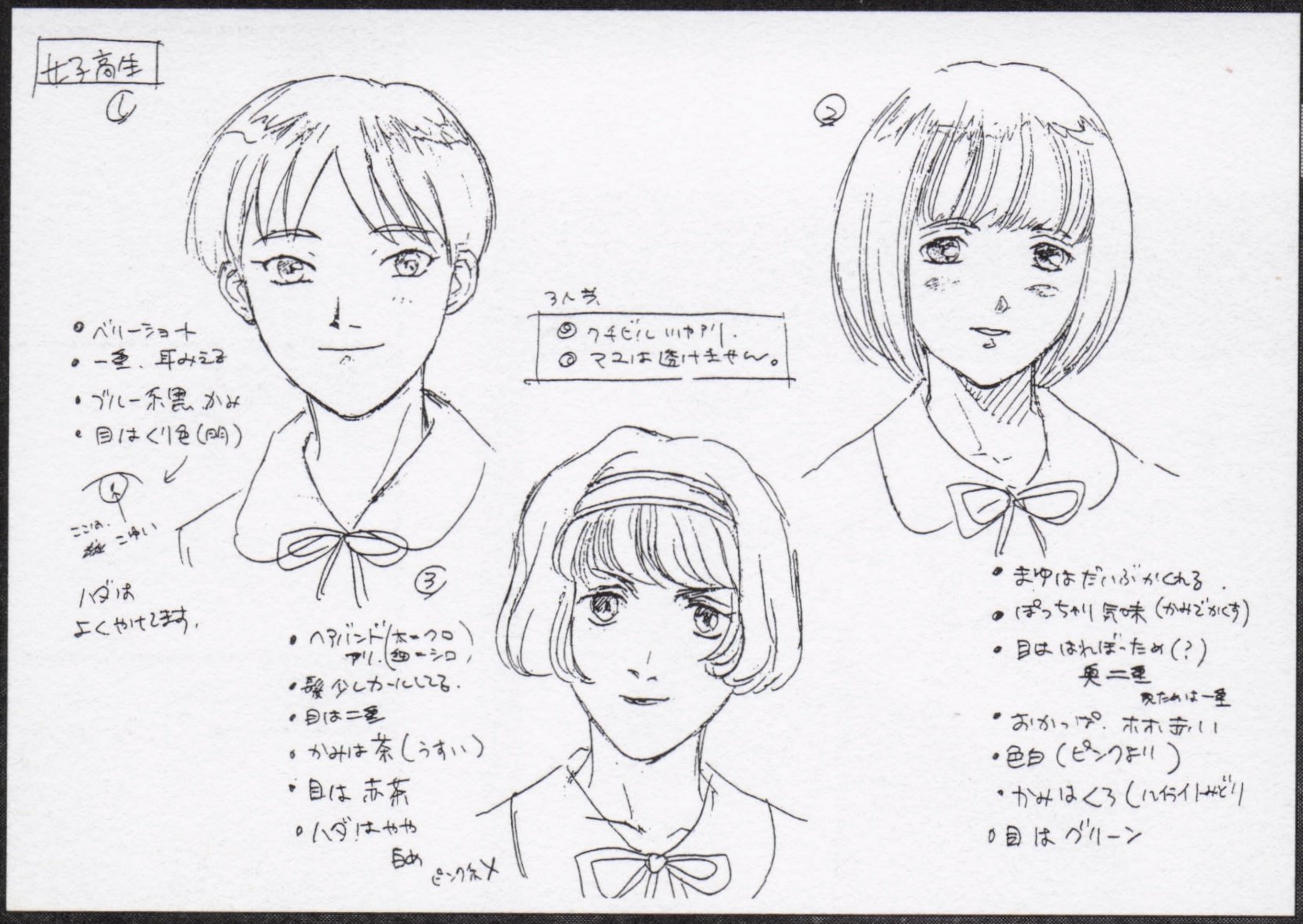
新井木の特徴は、大きな瞳、りりしい眉毛、そしておデコ。小生意気そうな表情もたいへん魅力的。そんな彼女の最大の謎は、ペッタンコの髪型。ほとんど厚みがないような気がするのだが……。



設定番外編 1

花の女子高編

5121小隊が間借りしている尚敬女子高校。ここでは、その女子高の生徒に関する設定をまとめて紹介しよう。物語にはほとんどかかわってこないため数は少ないが、何人かは顔の設定までも用意されていたようだ。

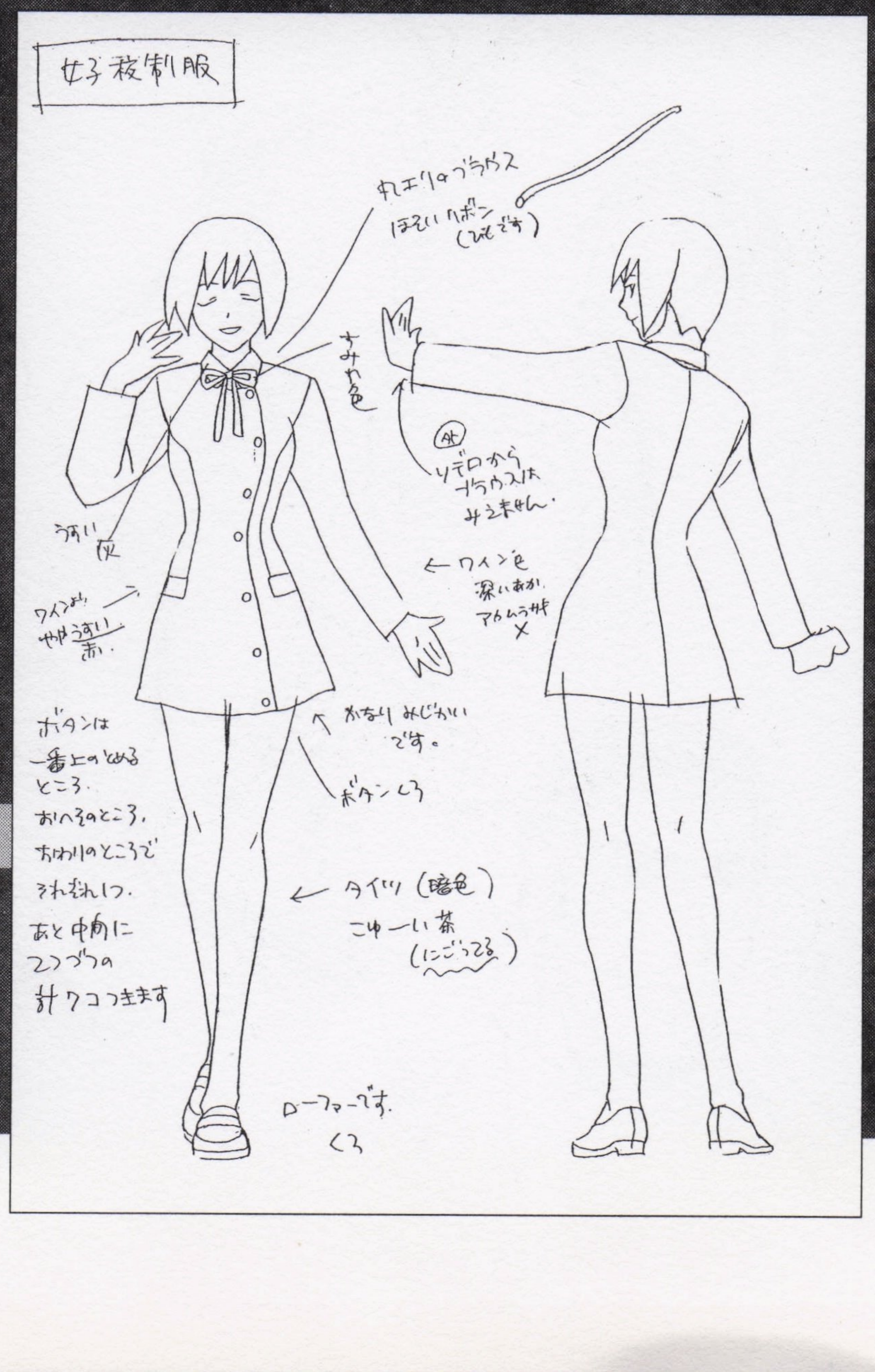


女子高生たち（名前不明）

◀女子生徒3人。名前に関する記述はないが「三人衆」と書かれている。このなかの誰かが映（あきら）なのだろうか？

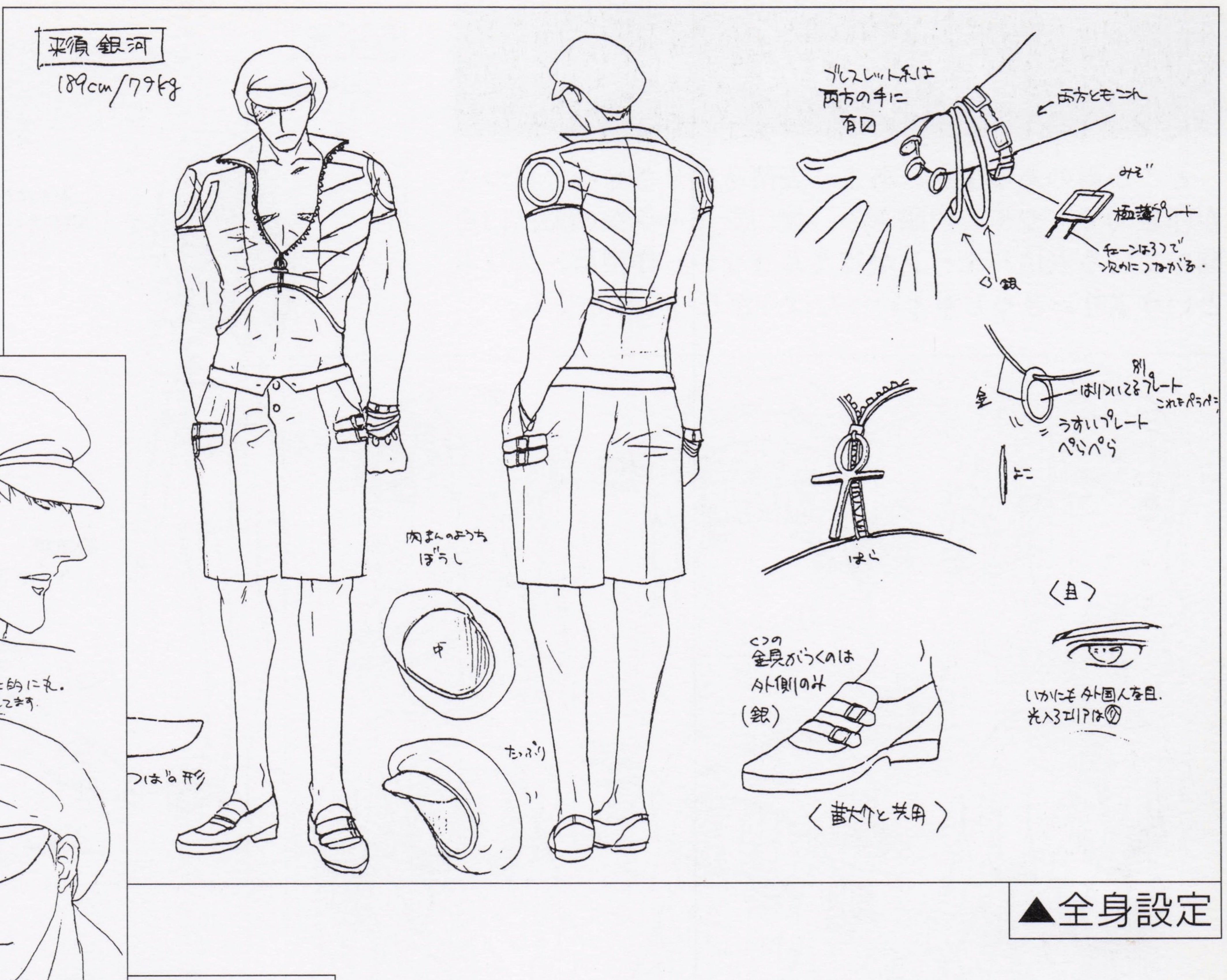
女子高生制服

▶女子高の制服。非常にシンプルなデザインとなっている。下は暗色のタイツ。



来須銀河

若宮と並ぶ筋肉質な体つき。服装も、通常の制服ではなく、体のラインが強調されたデザインとなっている。寡黙な男というキャラ設定のため、表情はあまり代わり映えしない。基本は、見下ろし視線とへの字口。

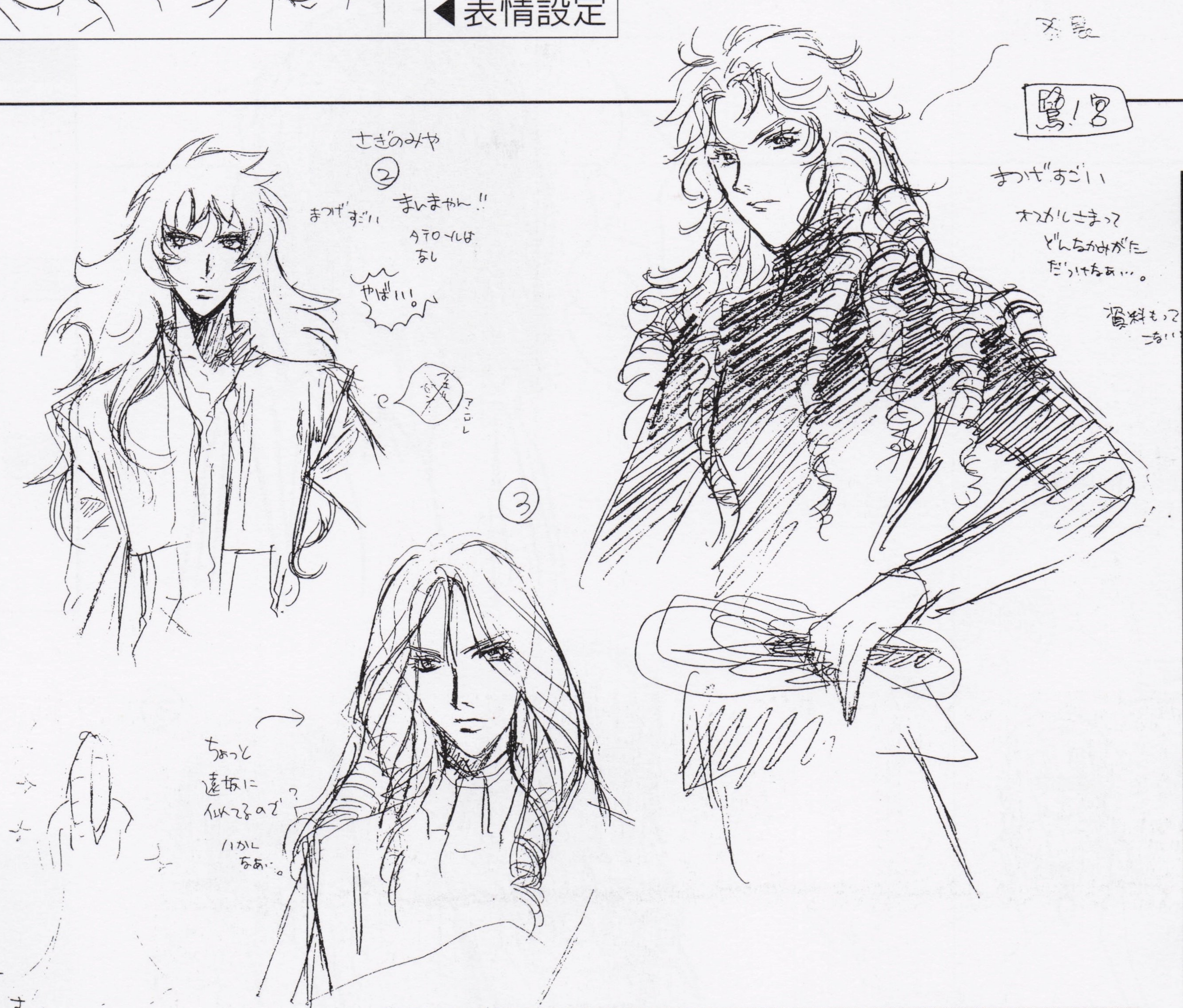


▲全身設定

◀表情設定

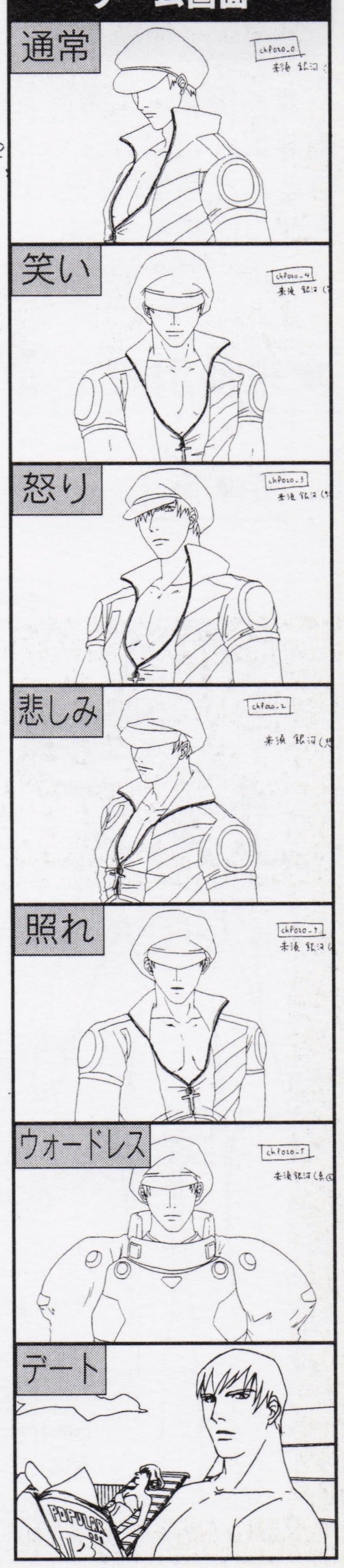
初期設定

来須に初期設定はない。代わりにあるのがこの鷺ノ宮藤子／士郎で、来須の原型と推測される（イメージはまったく異なるが）。一応女性のようだが、名前が2つある理由については一切不明だ。



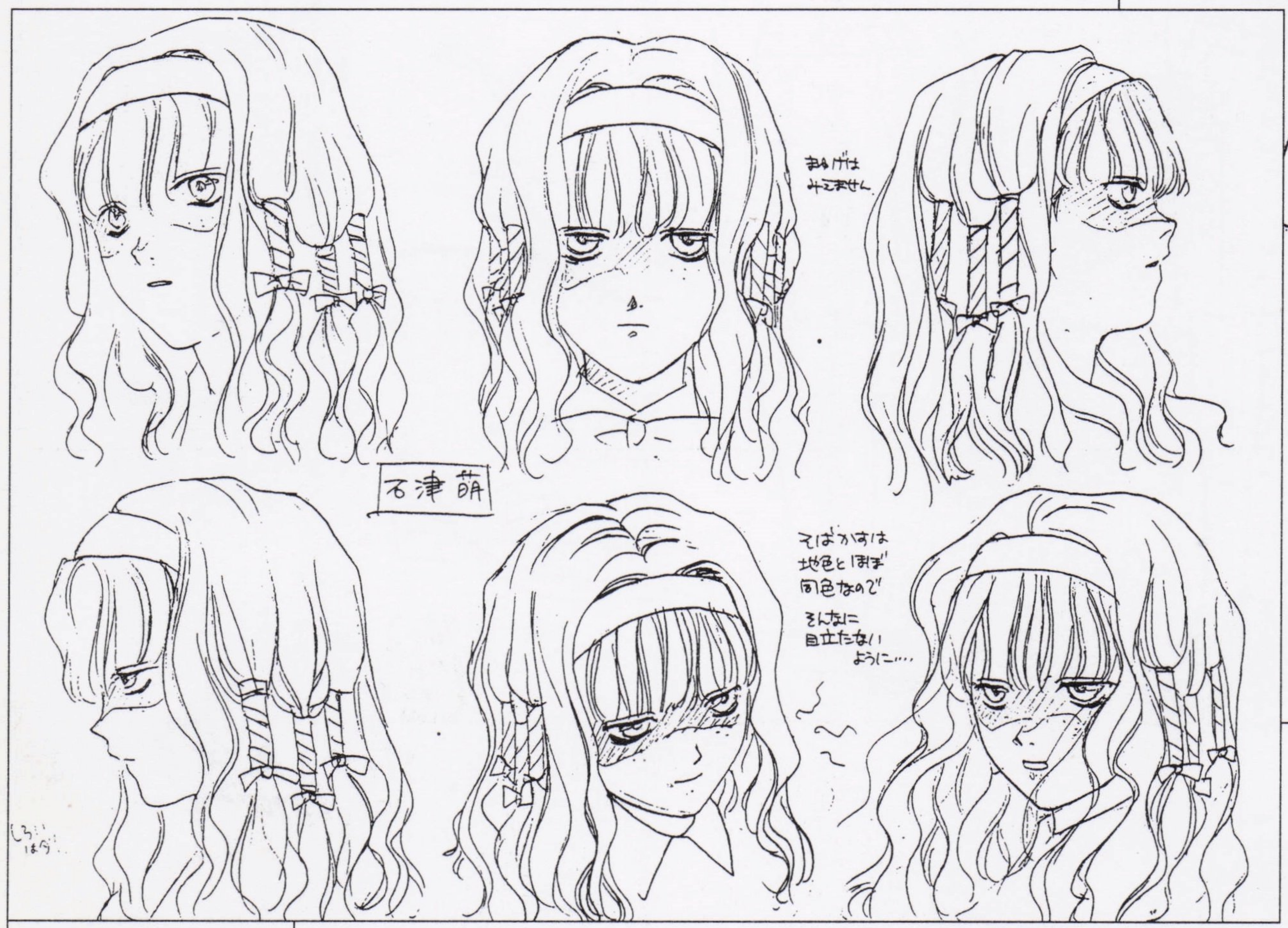
デザイナーズノートを拝見!!

デザイナーズノートでも、来須があるべき場所に鷺ノ宮が描かれている。長い睫、スリムな体、ハデな縦ロールと、まさに宝塚な感じ。これがどういう経緯を経て来須になったのかは見当もつかない。

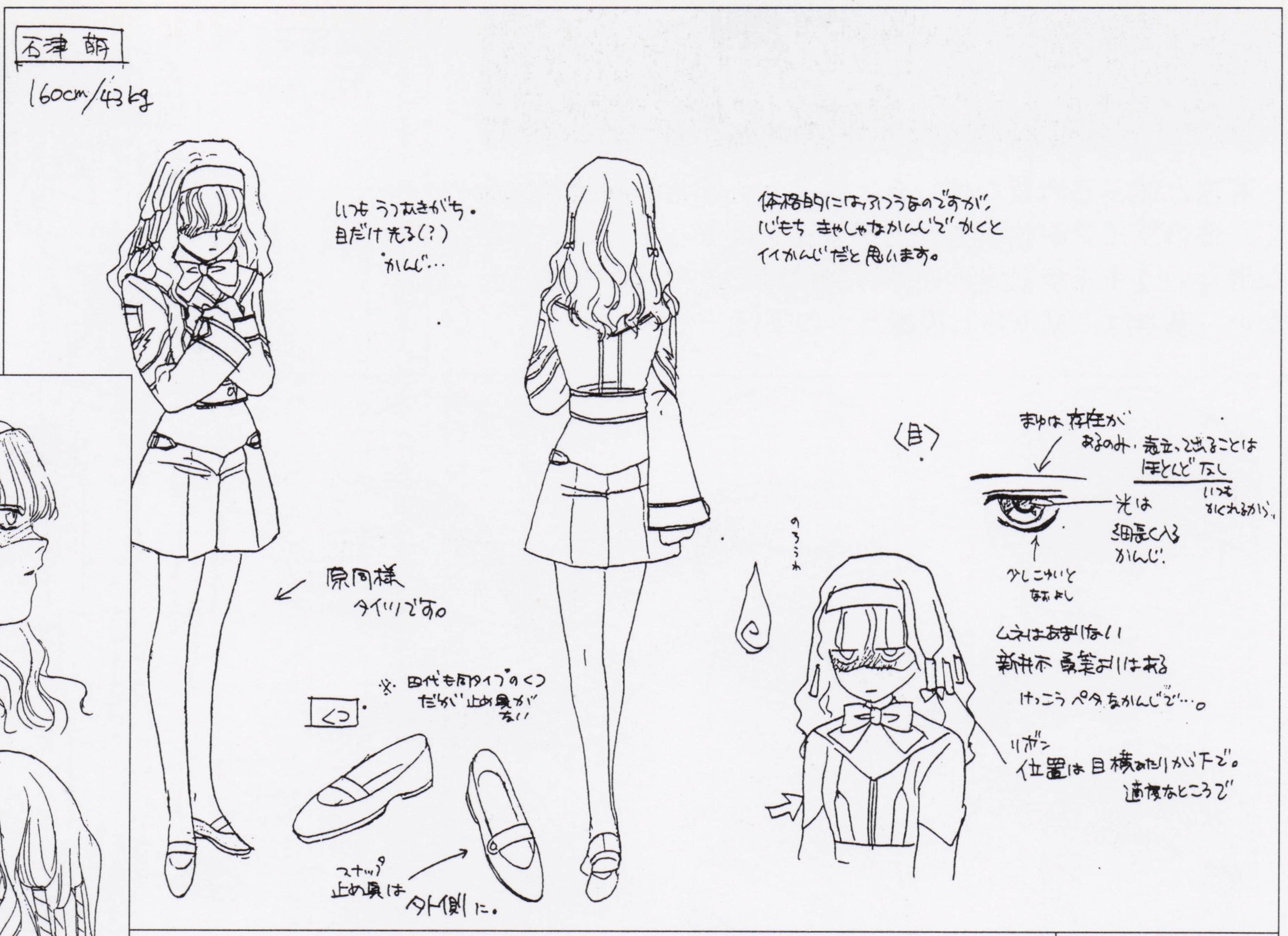


石津萌

どこか影のある少女。あまり表情を感じさせない目つきが印象的で、やや三白眼ぎみ。無口なキャラなので、口を開いている表情パターンがほとんどない。体型は、スリムというより、きゃしゃといったほうがしっくりとくる。



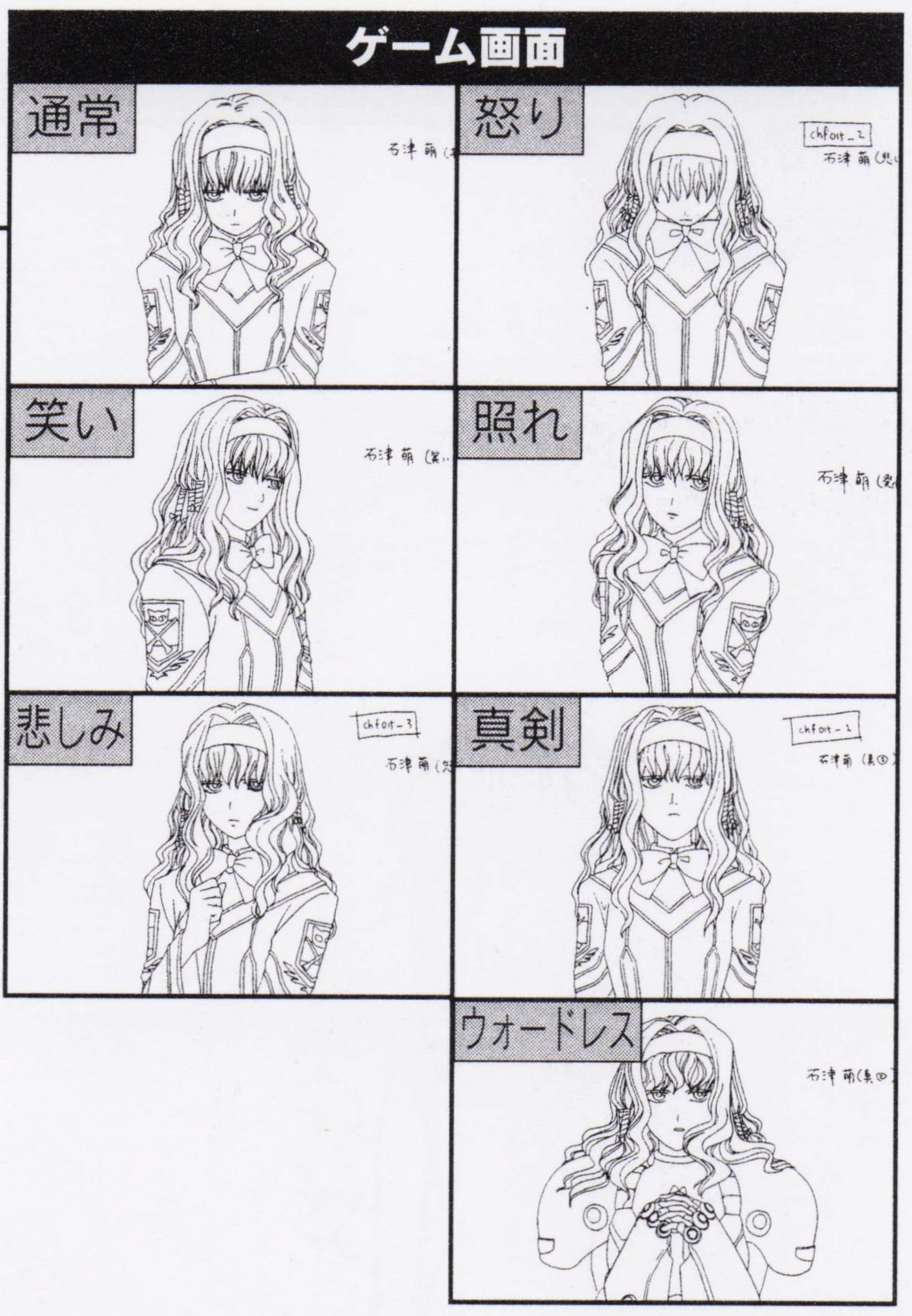
▲表情設定



▲全身設定

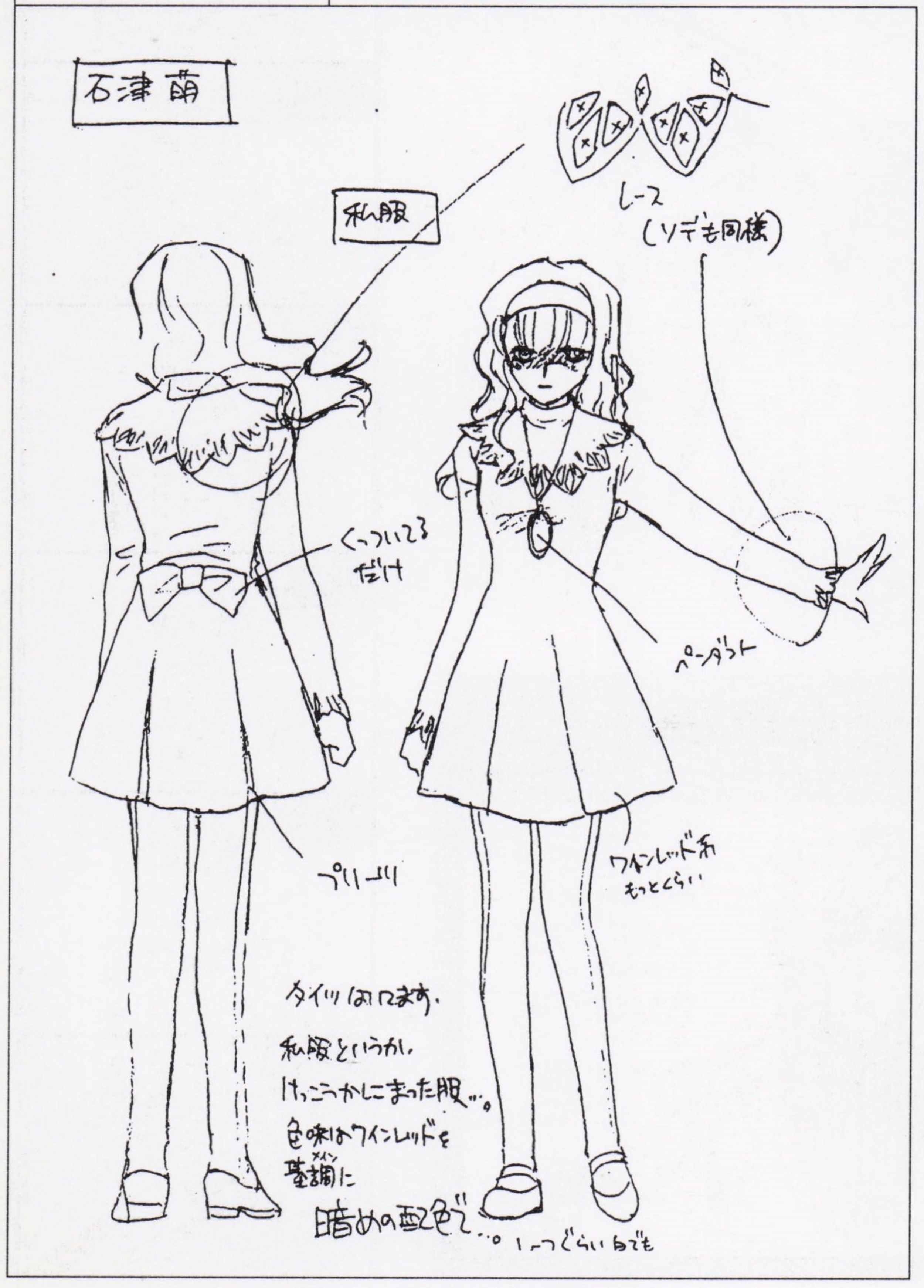
初期設定

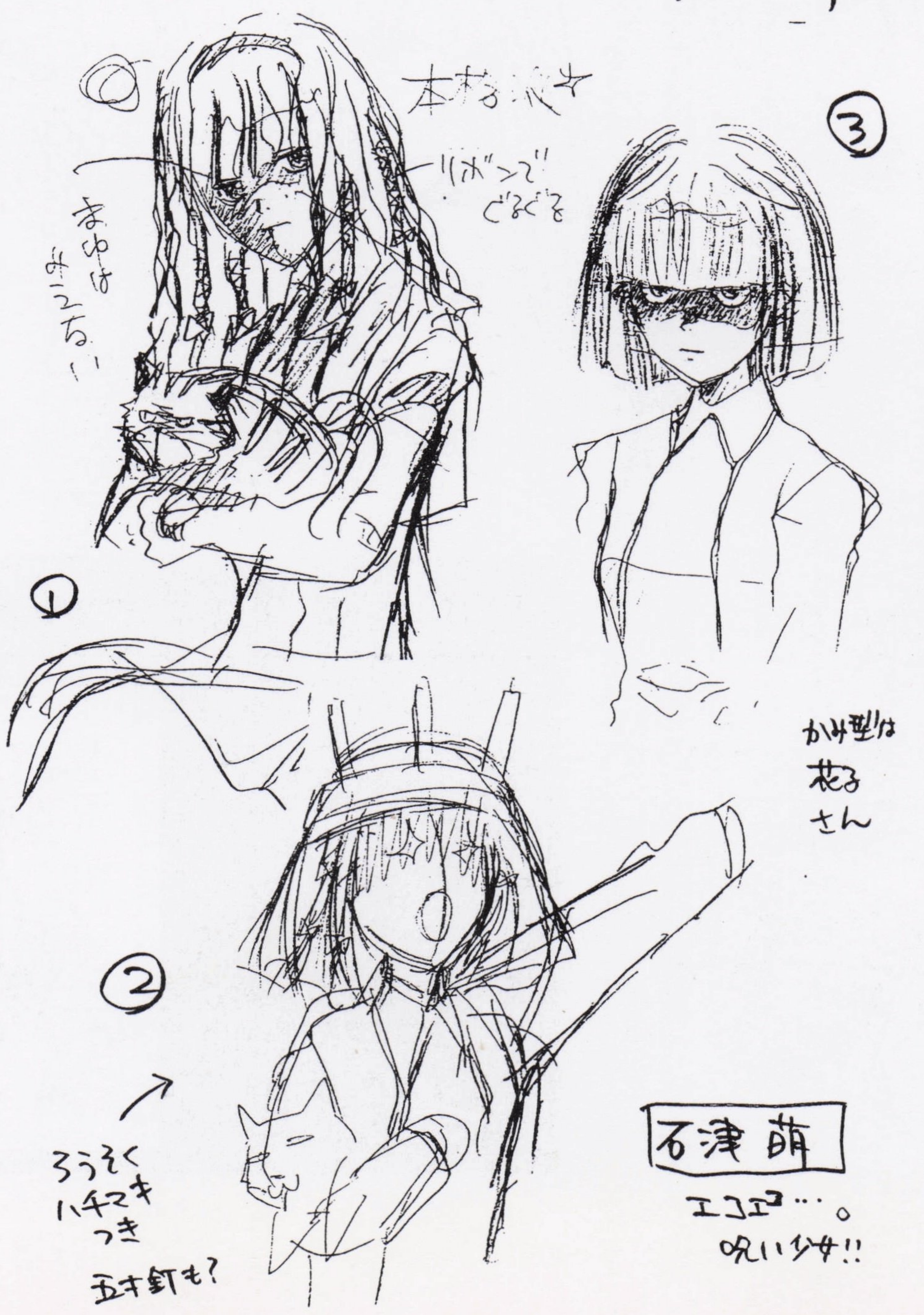
違和感なく人魂とセットとなっている初期設定。特徴的な目元には、まったくといっていいほど変化はない。ほとんど髪型のバリエーションといった感じだが、③のおかっぱ頭もじつによく似合っている。花○さん……。



▼未使用設定

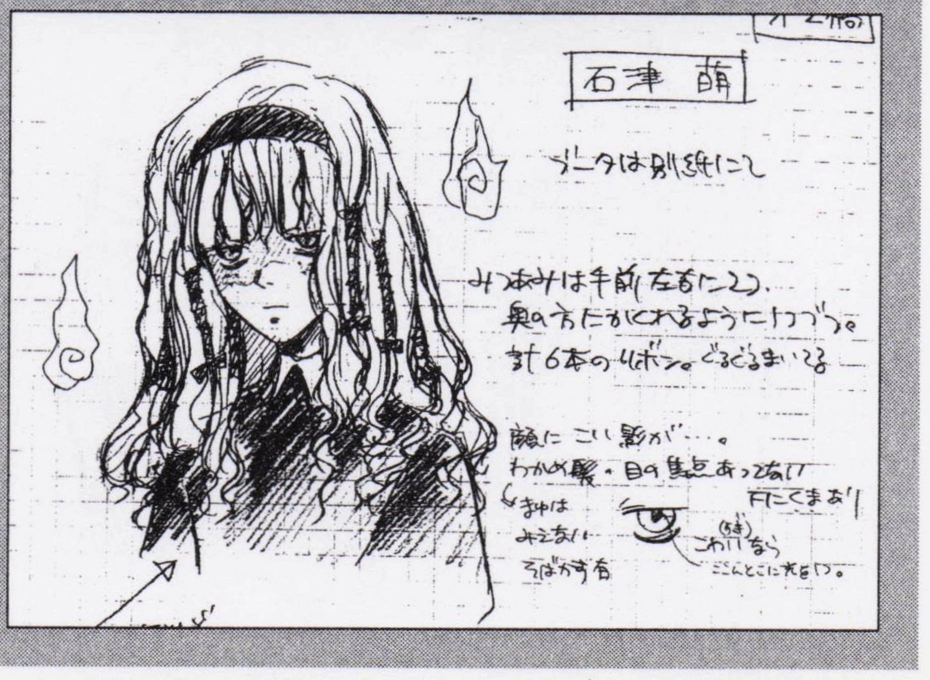
▼珍しい萌の私服姿は、シンプルなワンピース。精いっぱいのおめかしといったところだろうか。





デザイナーズノートを拝見!!

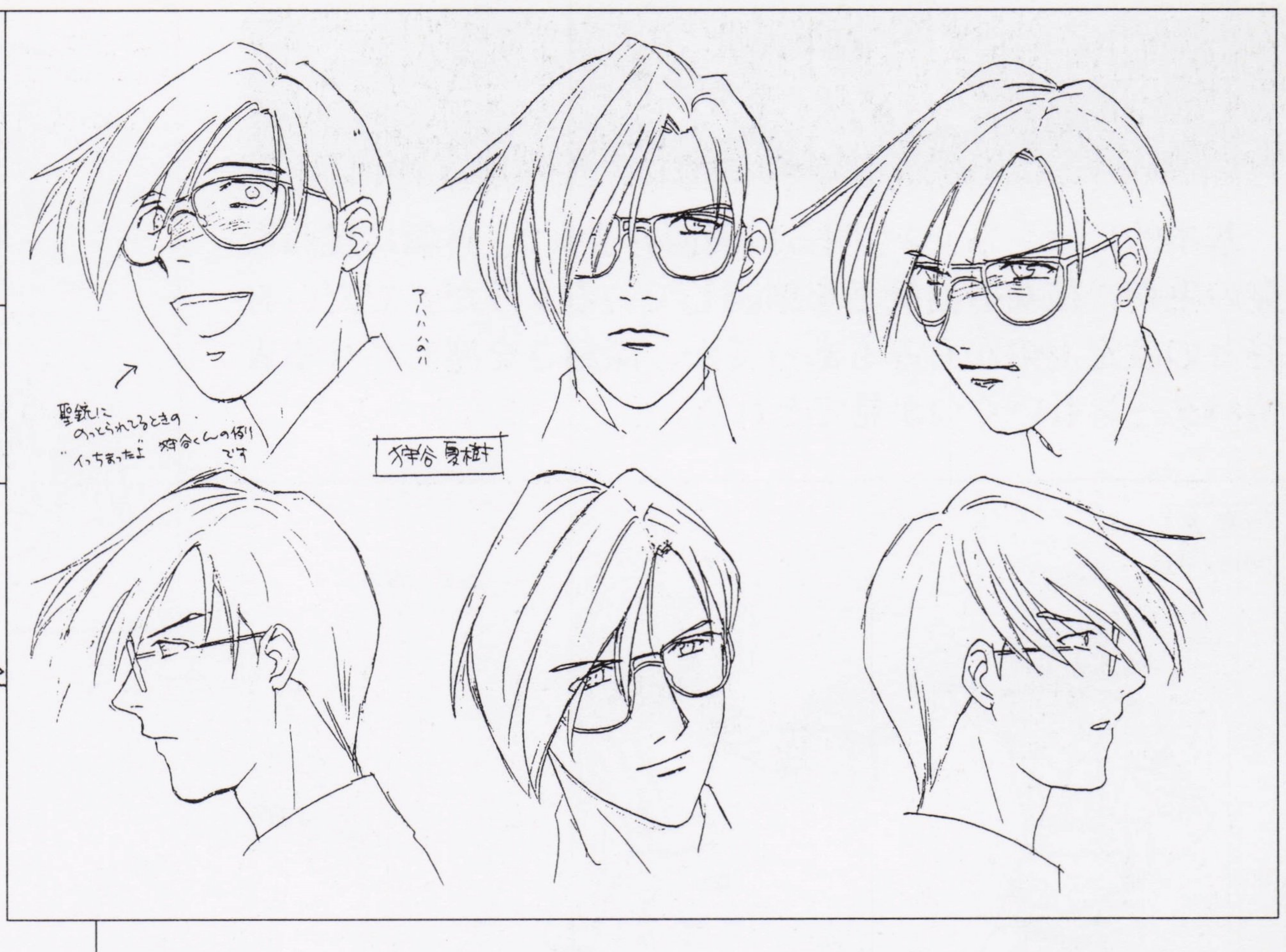
髪型は一見わかりにくいが、三つ編みが左右3本ずつ計6本、リボンでぐるぐる巻きにしてある。暗く陰惨な表情が多いが、それもまた魅力の1つ。本当に笑った顔も見てみたい気もするが。



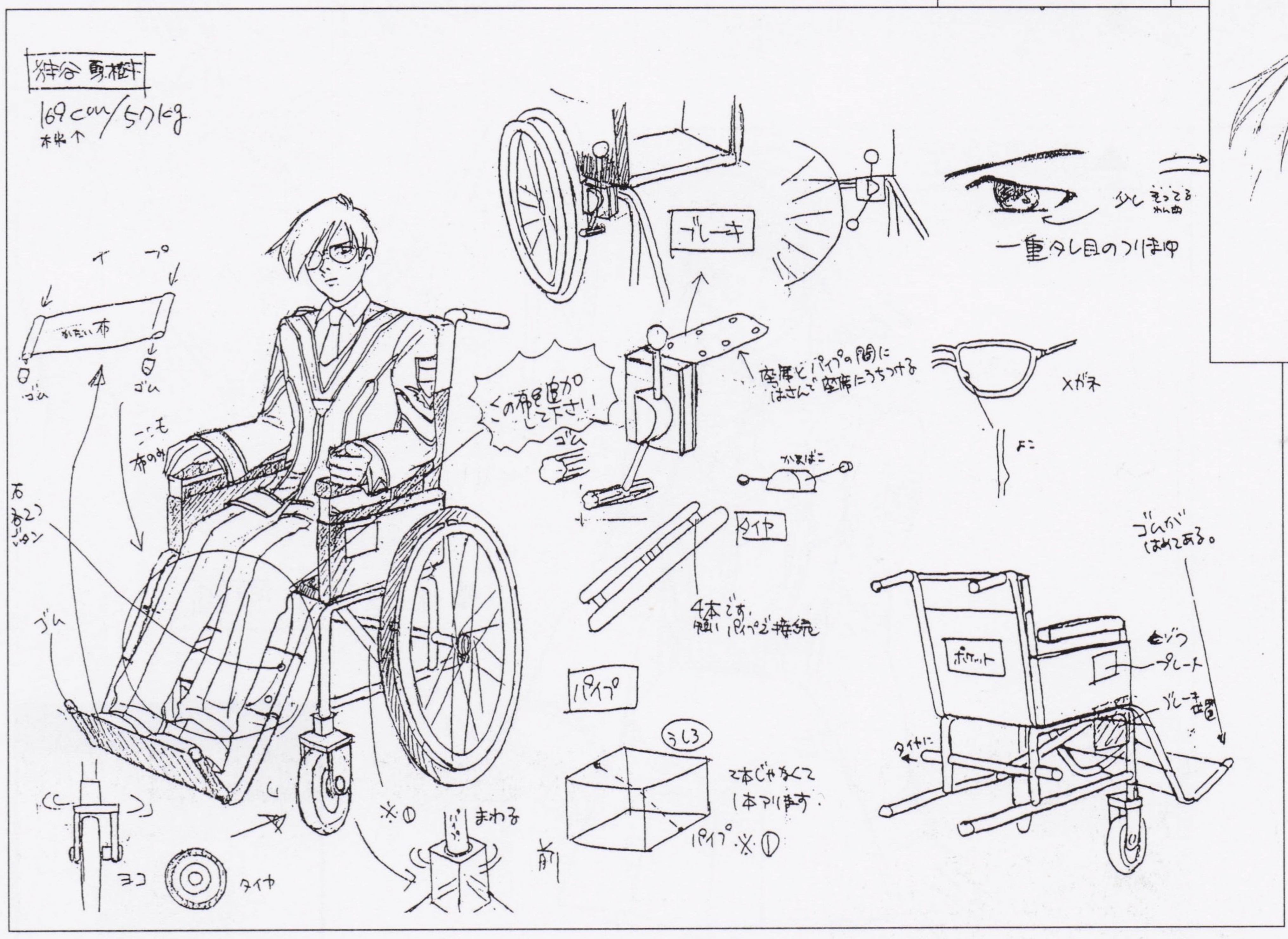
狩谷夏樹

狩谷の場合、本人だけでなく、車椅子に関する設定も細かく用意されている。普段は落ち着きはらっているが、ときおり見せる〝ゆがんだ〟表情にも注目しておきたい。〝ダブルブリッジの眼鏡〟は、デザイナーのこだわり。

▶表情設定

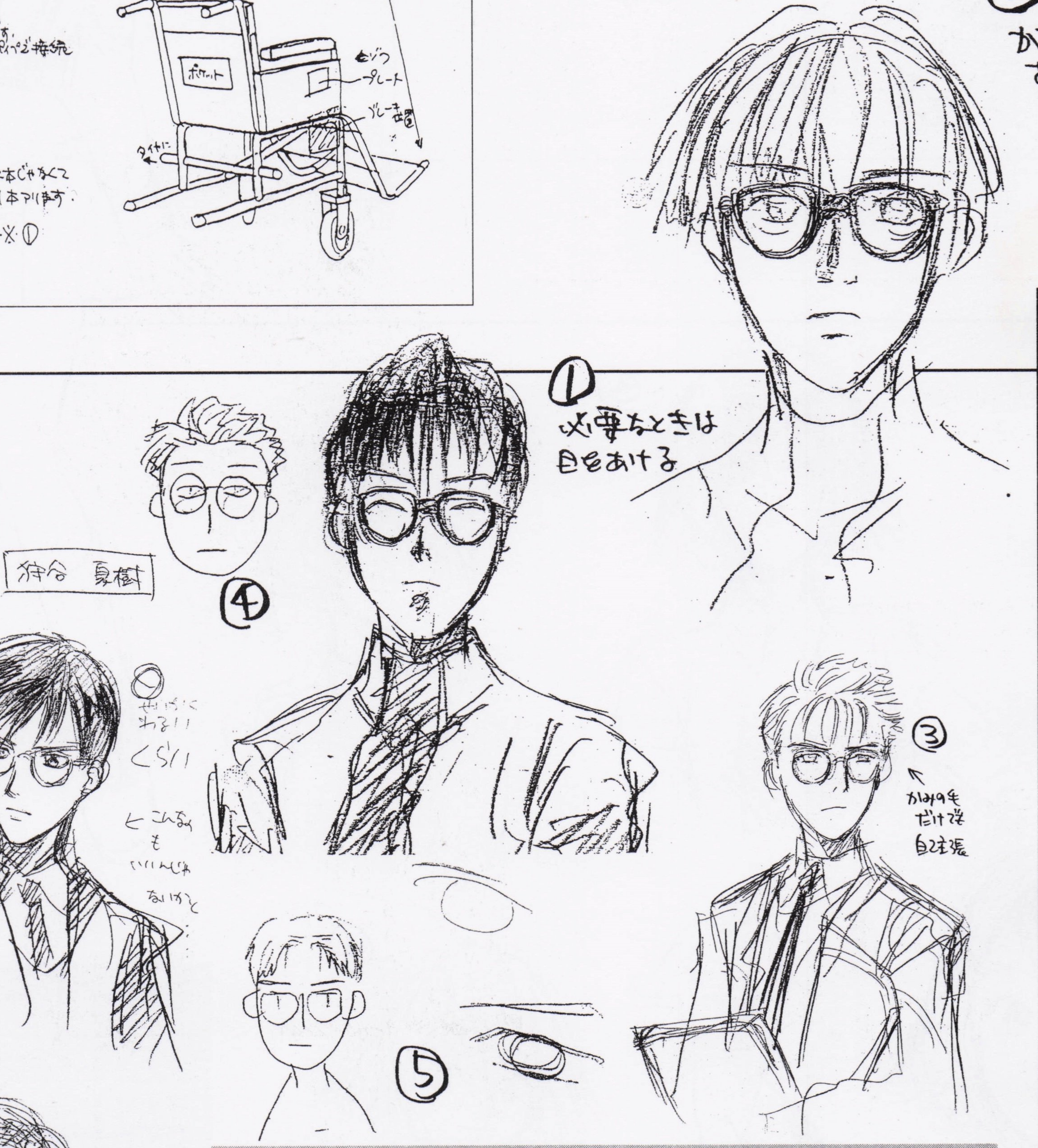


▼全身設定



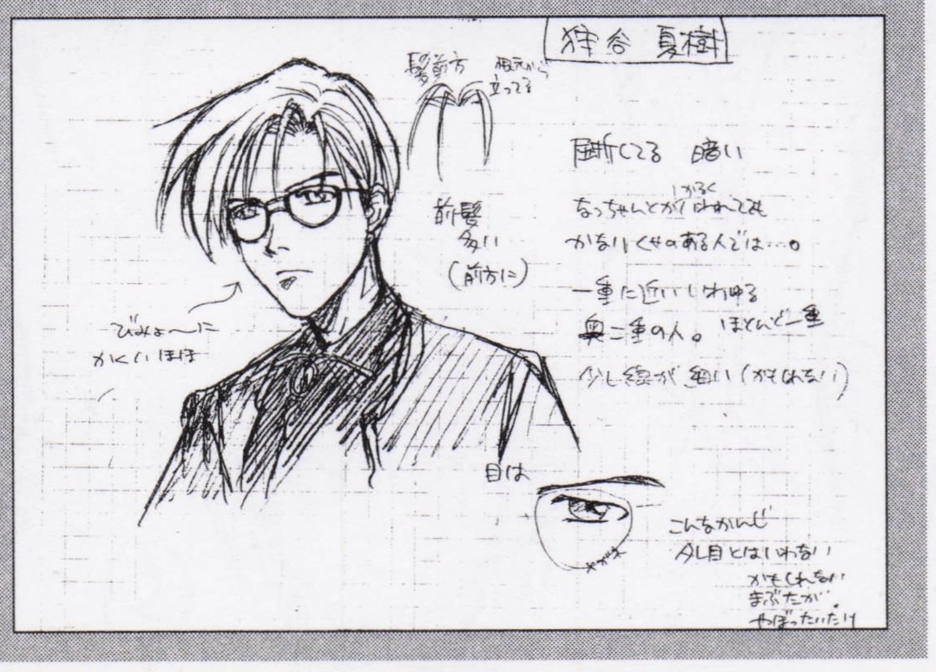
初期設定

眼鏡の形から目つき、髪型まで、じつにさまざまなバリエーションが存在する狩谷の初期設定。落書き風のイラスト（④、⑤など）も多く、イメージをとらえかねていたような印象を受ける。



デザイナーズノートを拝見!!

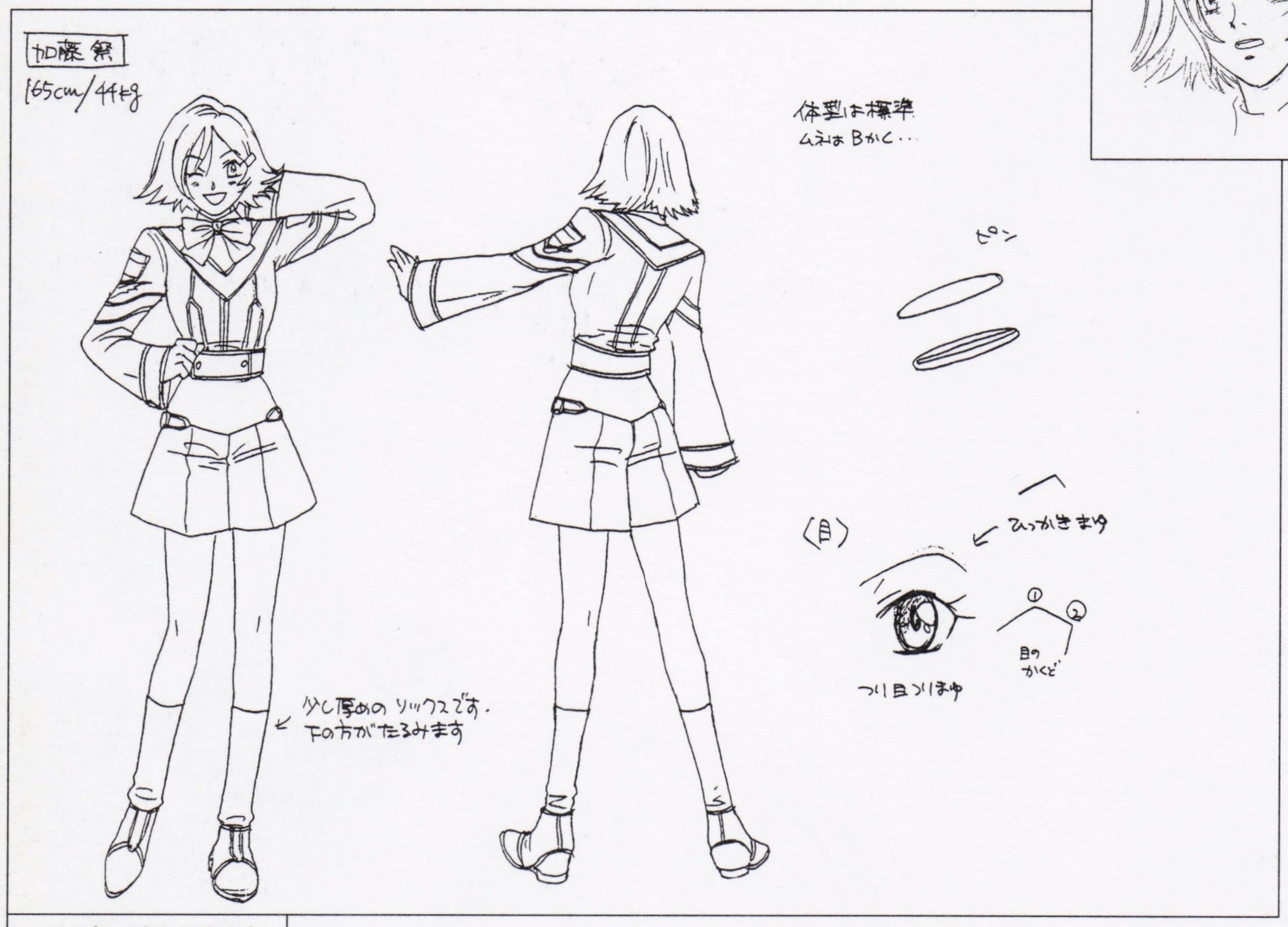
さわやかな外見とは裏腹に、屈折した内面を持つ狩谷。陰のある目つきから、そんな二面性が感じないだろうか？　彼が乗る車椅子に関しても、ち密な設定が残されている（全身設定参照）。



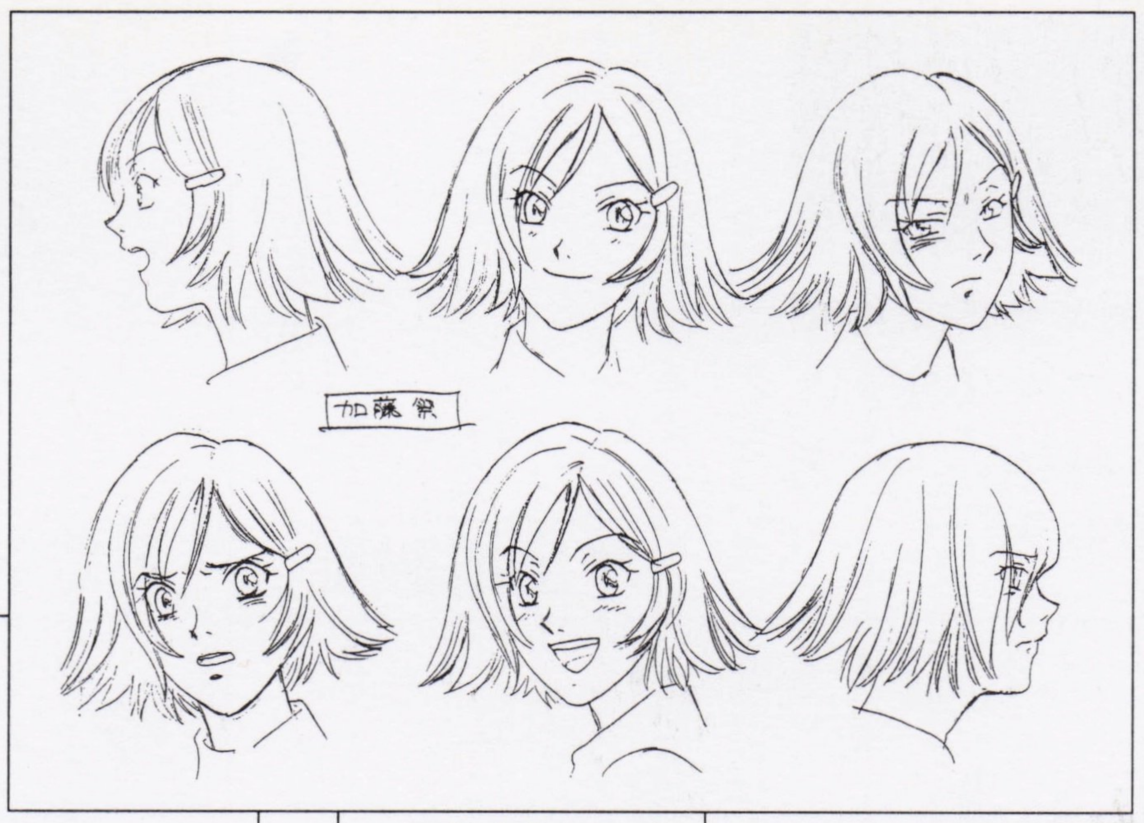
ゲーム画面

加藤祭

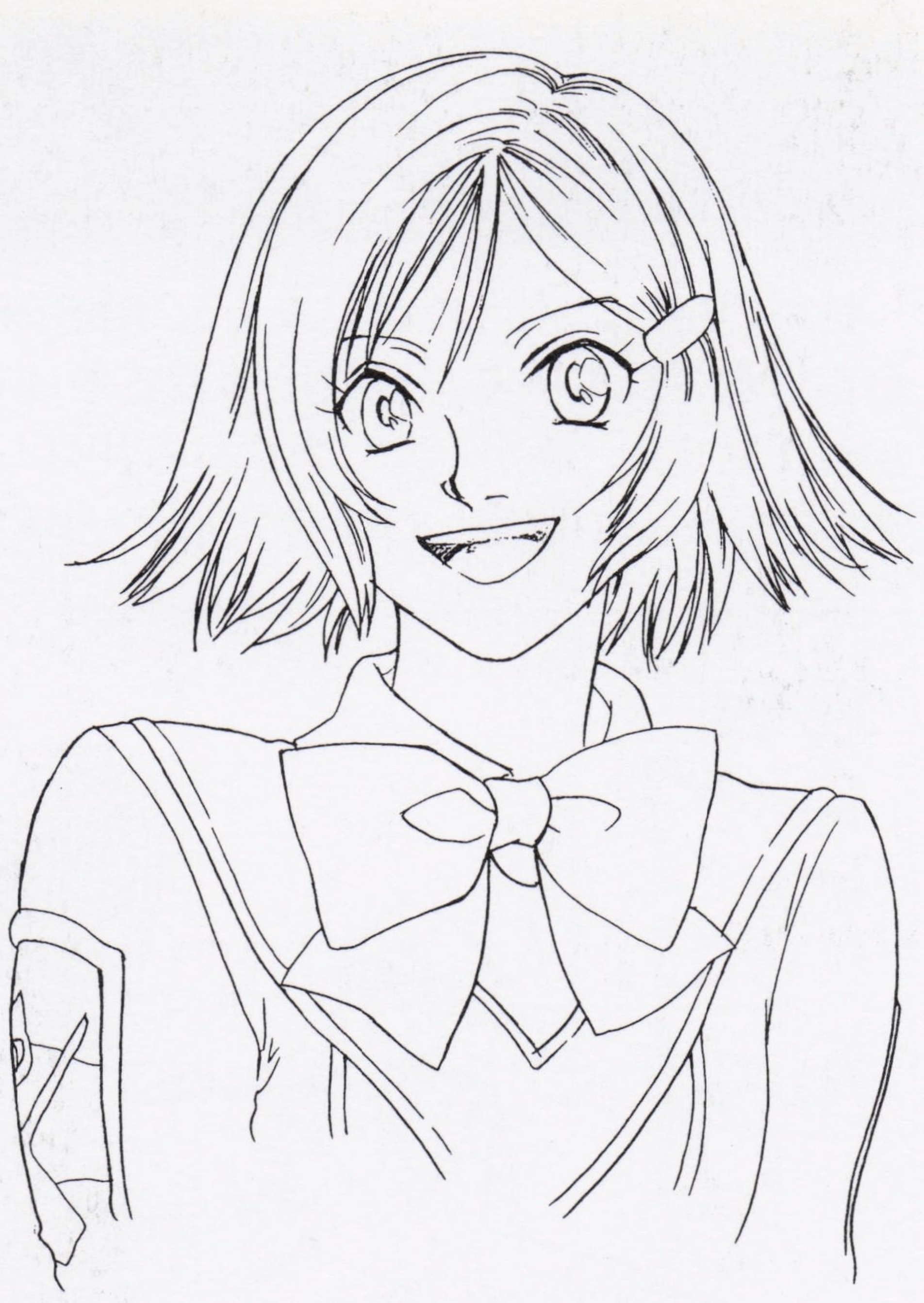
基本的には、〝いつも明るい関西弁少女〟。外側に跳ねた髪の毛が、彼女の活発さを強調しているようだ。ただ、狩谷との設定上のからみもあってか、深刻さを感じさせる表情パターンもいくつか見てとれる。

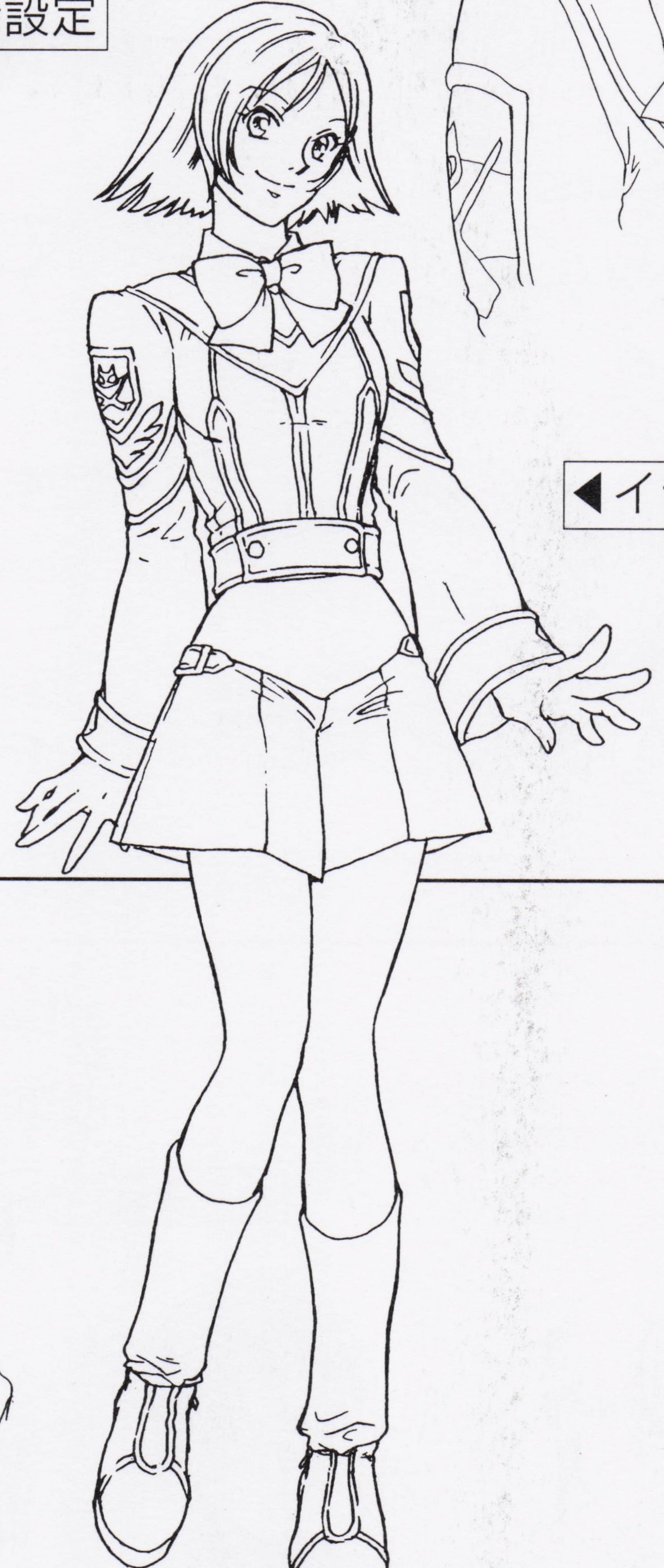


▲全身設定

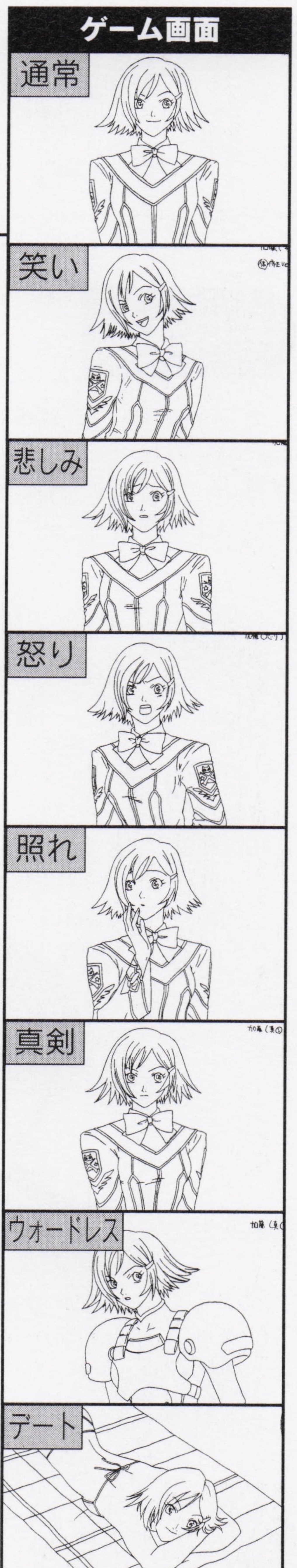


▲表情設定



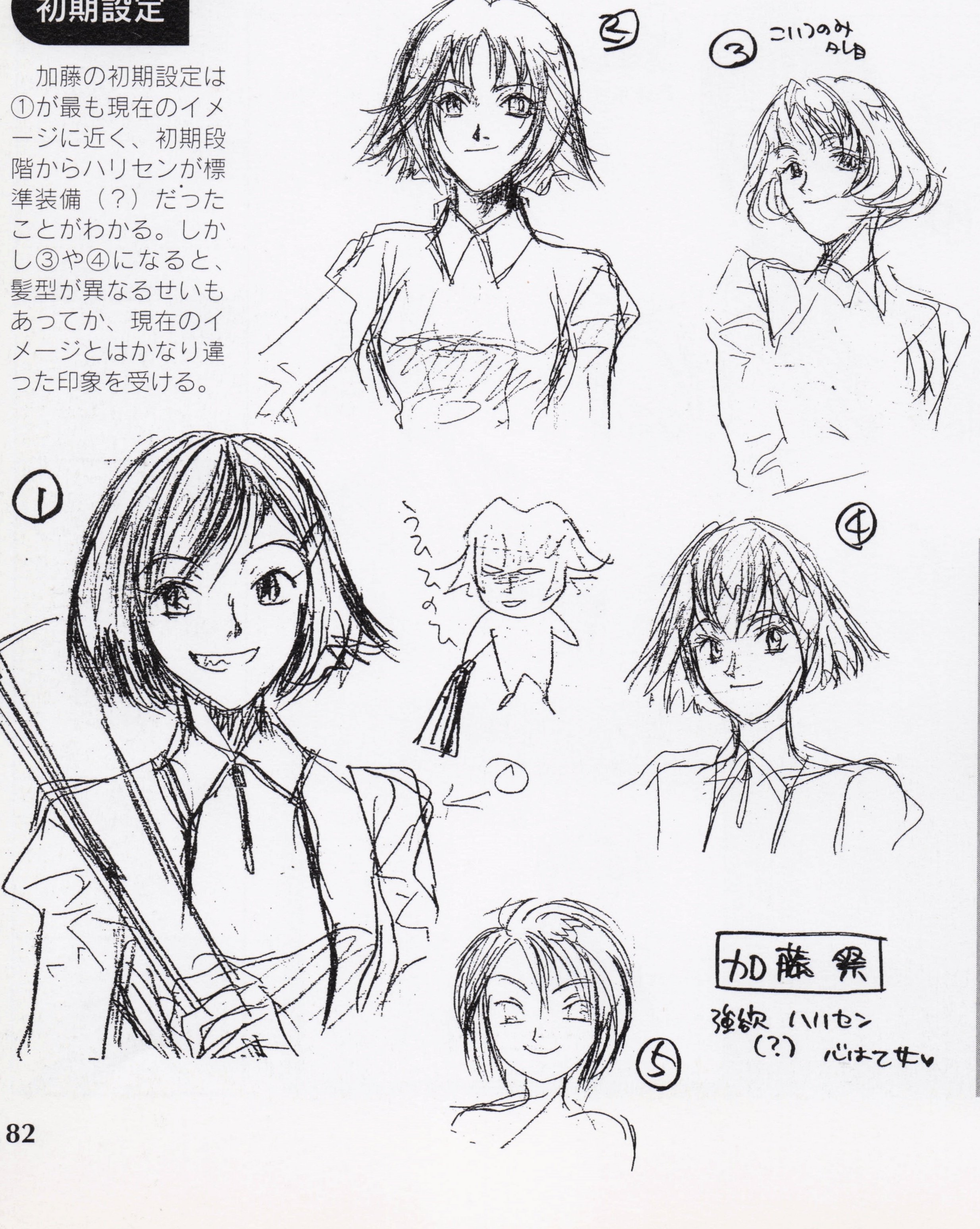


◀イラスト原画



初期設定

加藤の初期設定は①が最も現在のイメージに近く、初期段階からハリセンが標準装備（？）だったことがわかる。しかし③や④になると、髪型が異なるせいもあってか、現在のイメージとはかなり違った印象を受ける。

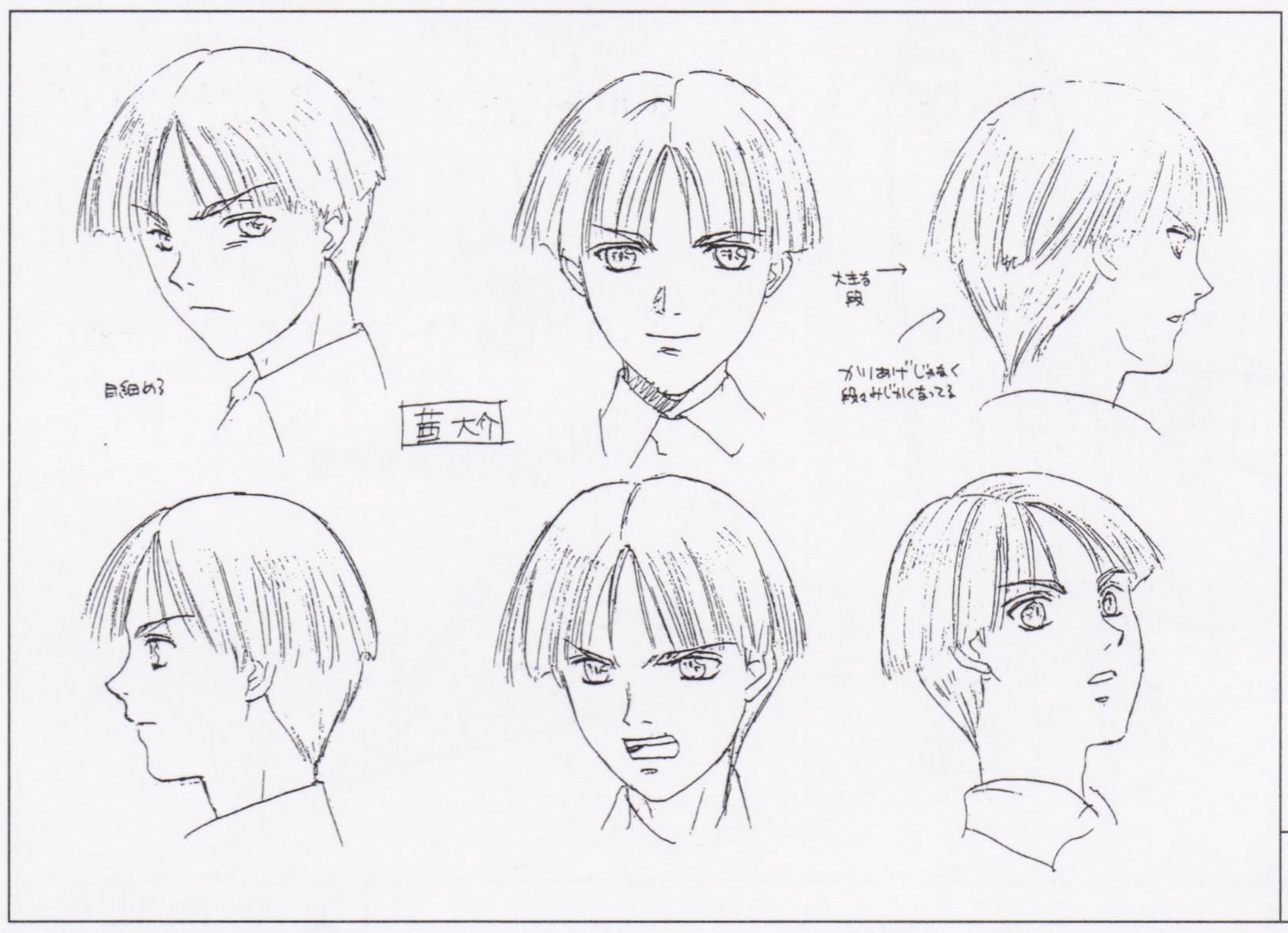


デザイナーズノートを拝見!!

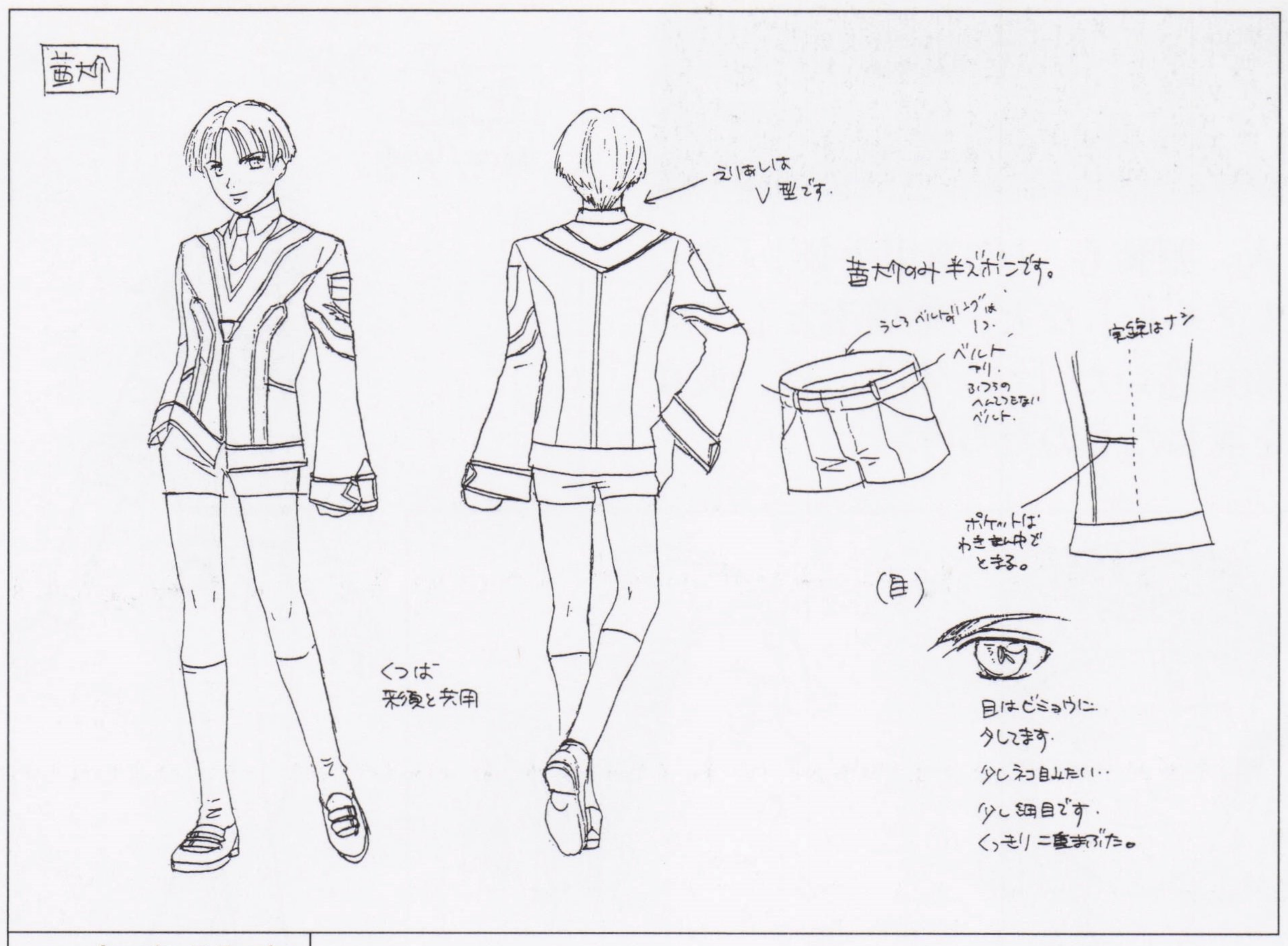
お金にうるさいということは、それだけ家庭的ということでもある。歯を見せて笑う表情からは、そうした女の子らしい一面もうかがえる。ただ、ハリセンを持った姿が一番似合っている気もするが。

茜大介

金髪の美少年。これに半ズボンとくれば、ただのお坊ちゃまキャラのように思えるが、〝性格はひねくれていているが、頭は切れる〟という設定により、表情パターンも、人を見下した感じのものが多く用意されている。



◀表情設定



▲全身設定

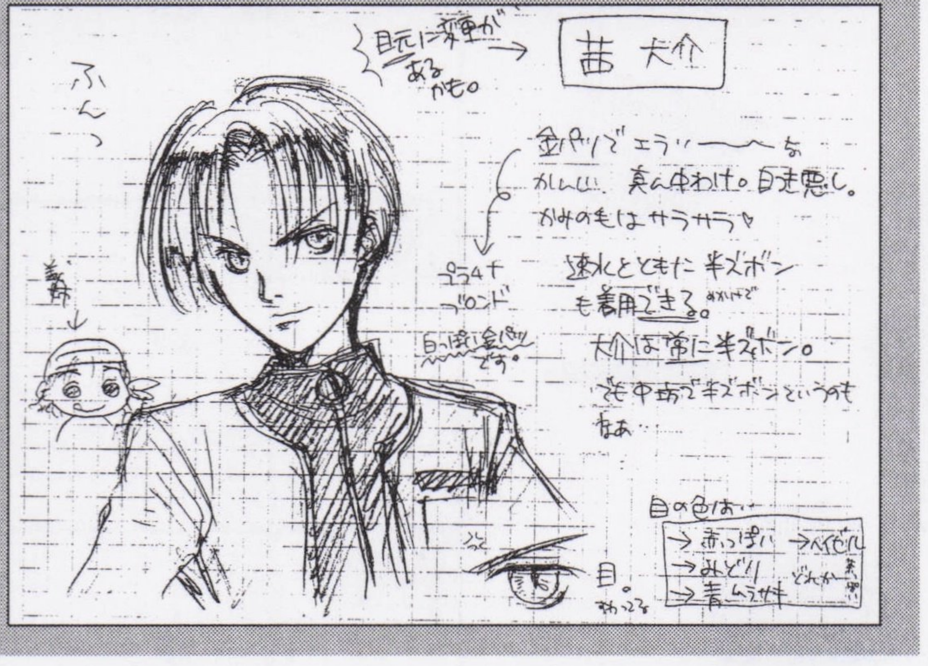
ゲーム画面

初期設定

初期設定の数は少なく、基本的に髪型にしか違いはない。しかし、決定稿より若干目つきが鋭く、性格の歪んだ美少年というイメージが強調されている。

デザイナーズノートを拝見!!

居丈高で人を見下したような態度をとるが、結局のところ心のもろいマザコン少年……といった印象の茜（真偽はともかく）。半ズボンの設定は最初からあったようだが、その真意については不明。



設定番外編 2

制服&小物

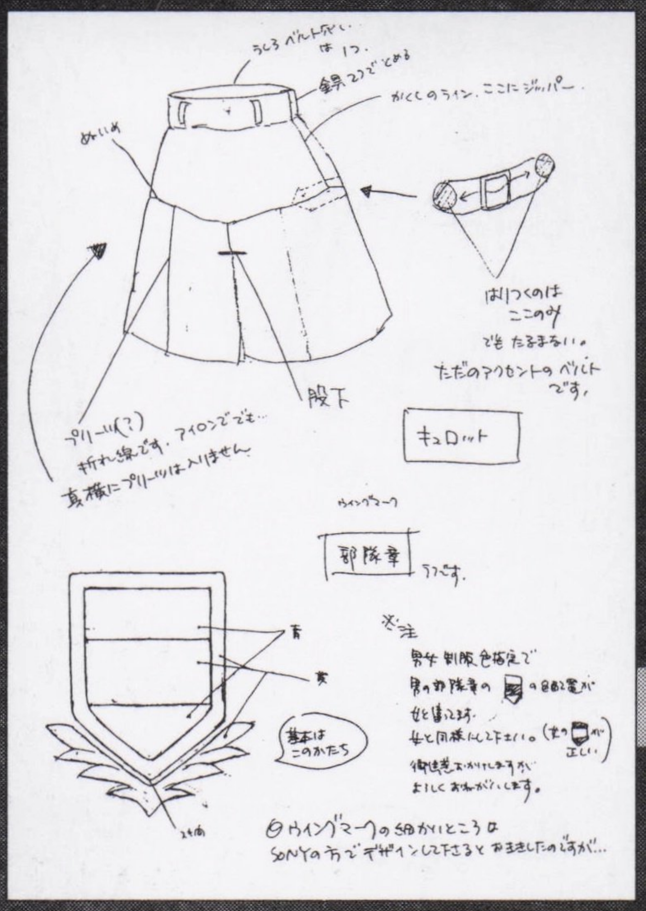
ここでは、ちょっとした小物から制服まで、衣装やアクセサリーに関する設定画を紹介。コスプレをしてみたいという人は、ぜひ参考にしよう。

多目的結晶

◀九州の人間には全員埋め込まれている情報端末。任意で出し入れできるようだ。

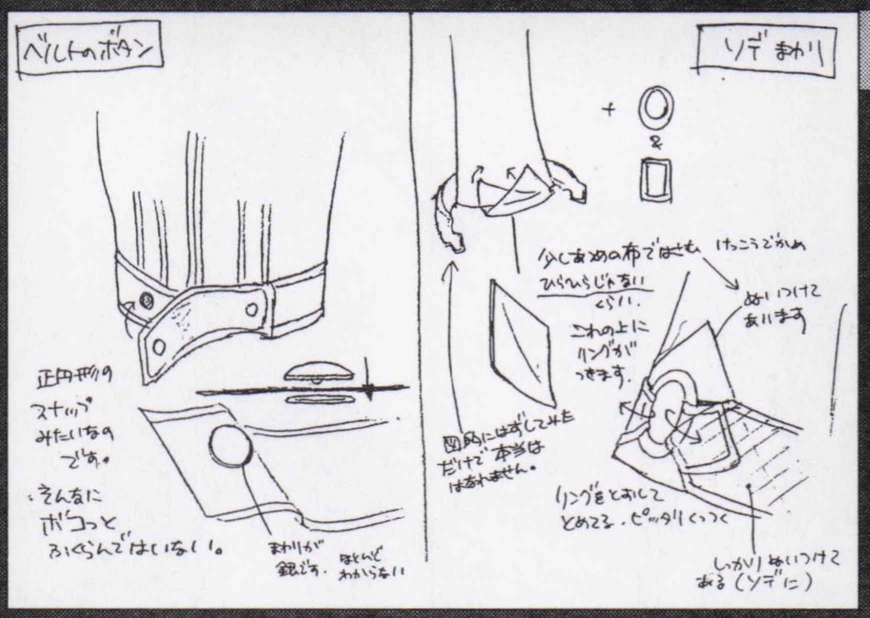
素子ラブはっぴ

▶素子ファンクラブが身に付ける応援（?）ハッピ。若宮がデザインしたのだろうか？



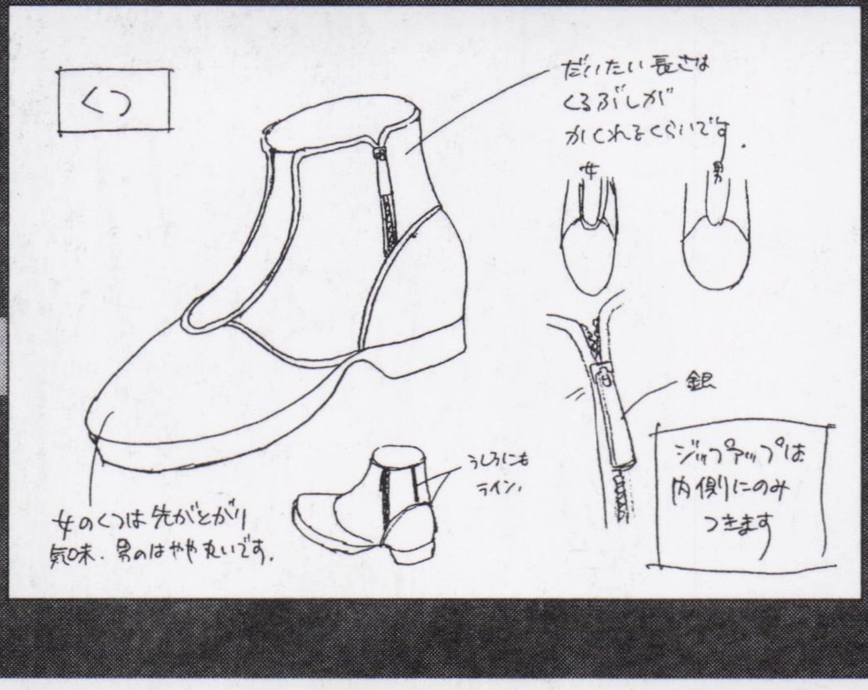
キュロット&部隊章

◀女子のキュロットと部隊章。残念ながら上着の設定はない。



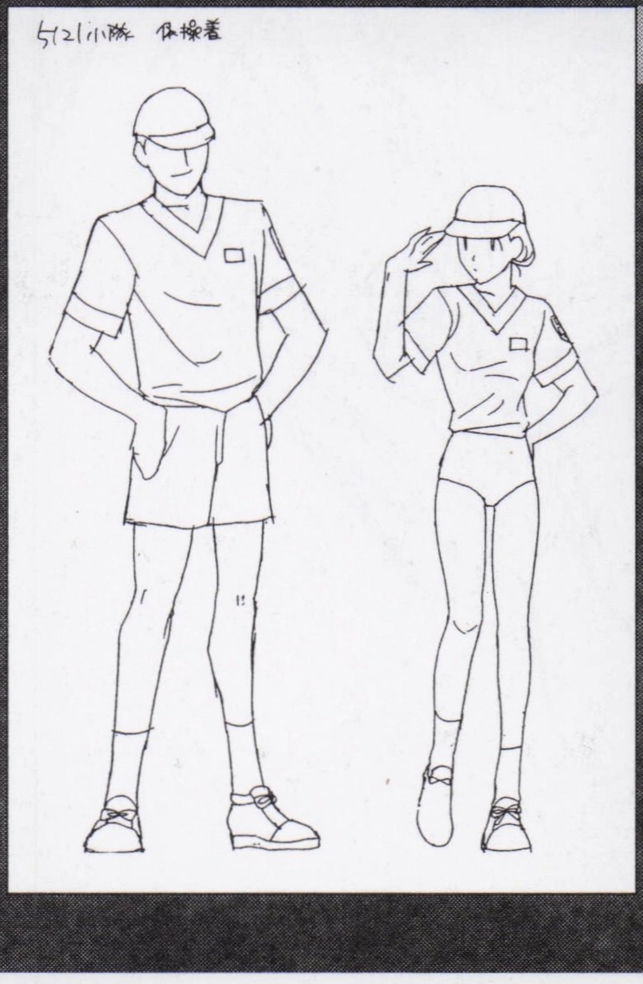
ベルト

◀制服のベルトとソデまわり。ソデまわりに関しては、かなり細かく設定されている。



くつ

▶部隊のくつ設定。茜や萌、来須などは異なっている（それぞれの設定画を参照）。

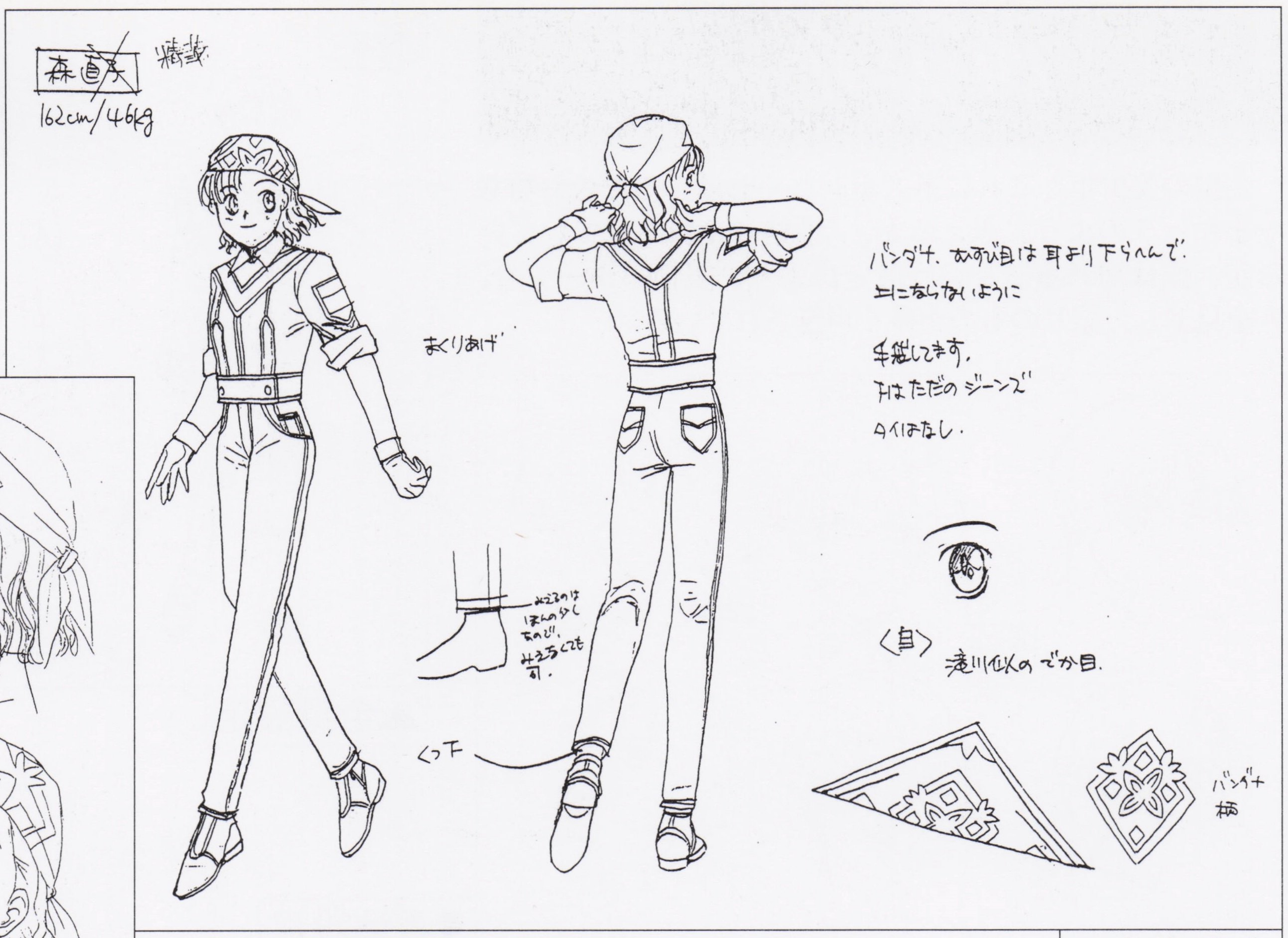


体操着

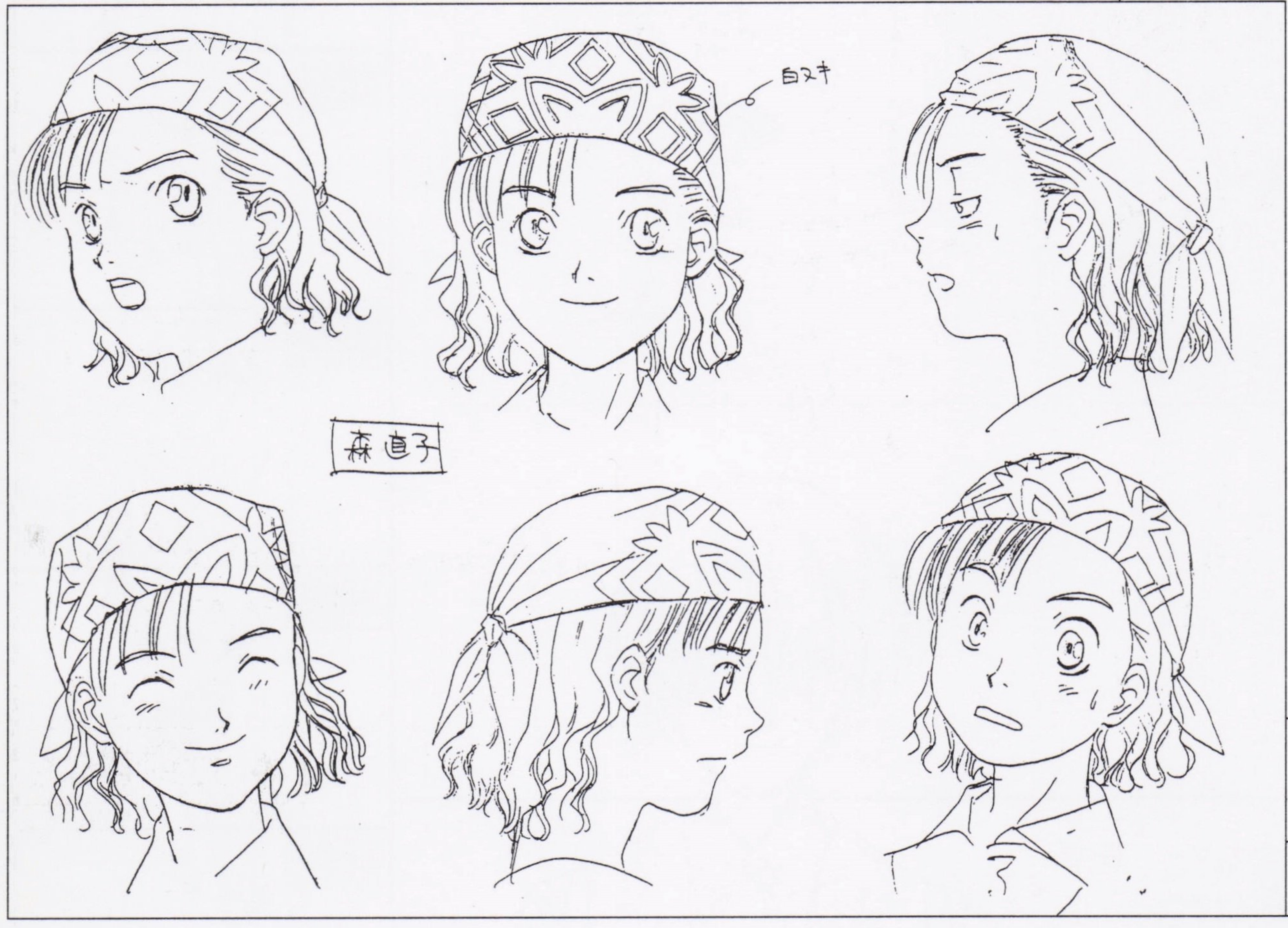
◀小隊の体操着。女子高と共通なのかは不明。今どき女子がブルマとは珍しい。

森精華

いかにも〝整備士〞な人。服装も、「作業用手袋」「まくり上げた袖」「ジーンズスタイル」など、整備士としての利便性を重視している。頭に巻いた「バンダナ」は、彼女なりのオシャレと実用性を兼ねたものだろう。



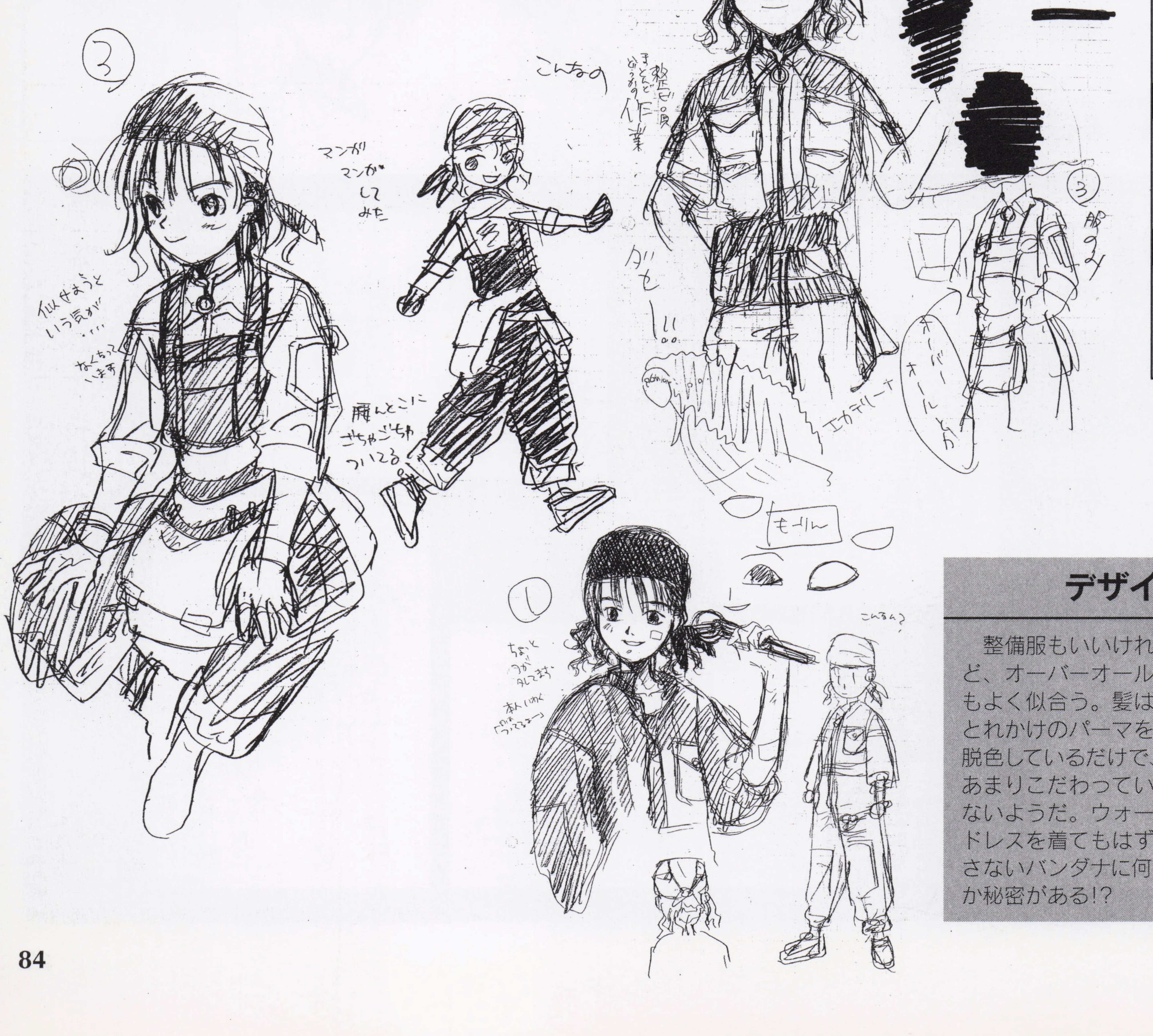
▲全身設定



◀表情設定

初期設定

整備服ではなく、オーバーオールのような作業着を着ているが、頭に巻いたバンダナは最初から設定としてあったようだ。初期設定では幼く明るい印象で、現在の彼女のトゲトゲしさが感じられない。マンガチックな森もなかなか魅力的。



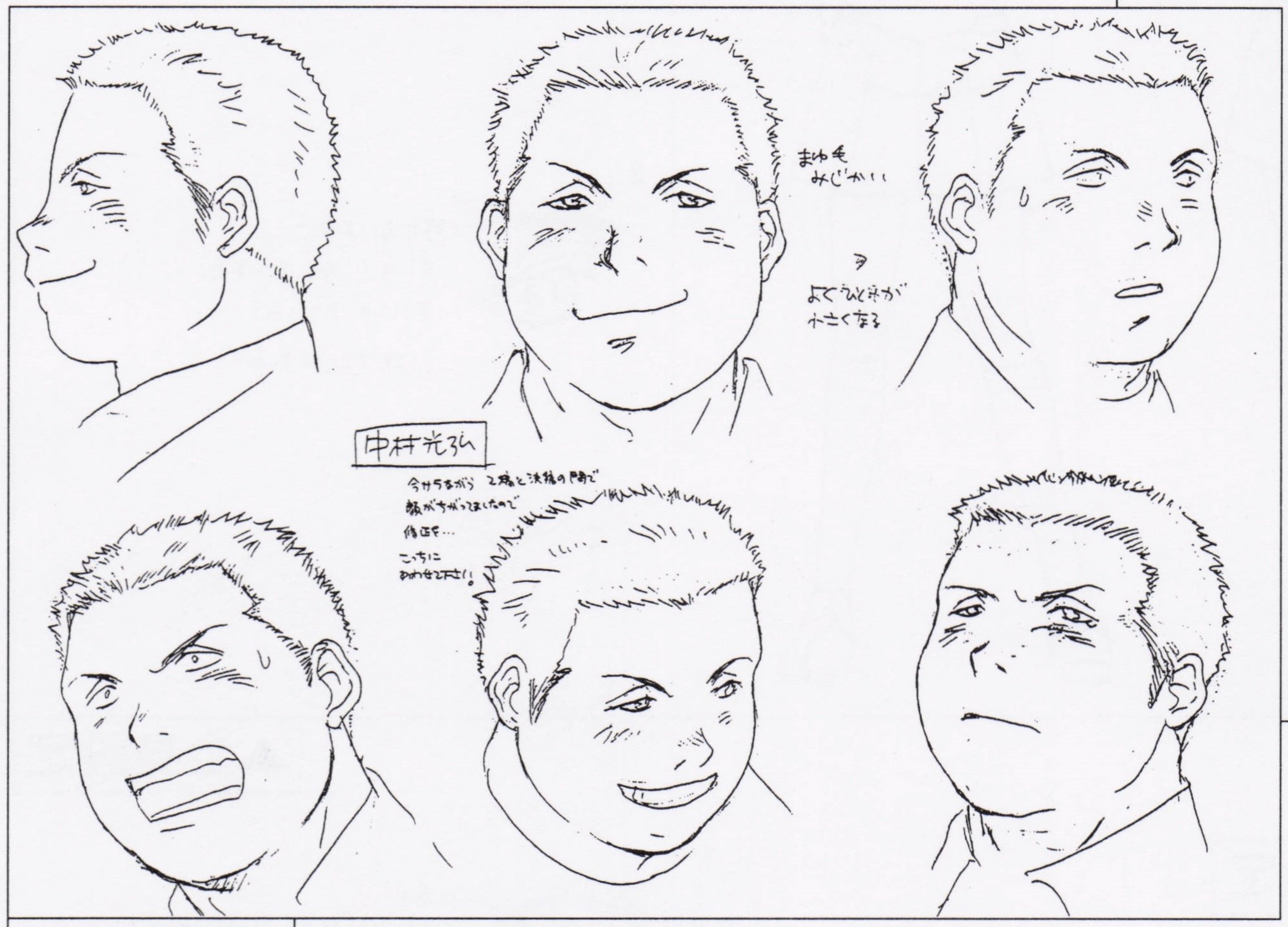
ゲーム画面

デザイナーズノートを拝見!!

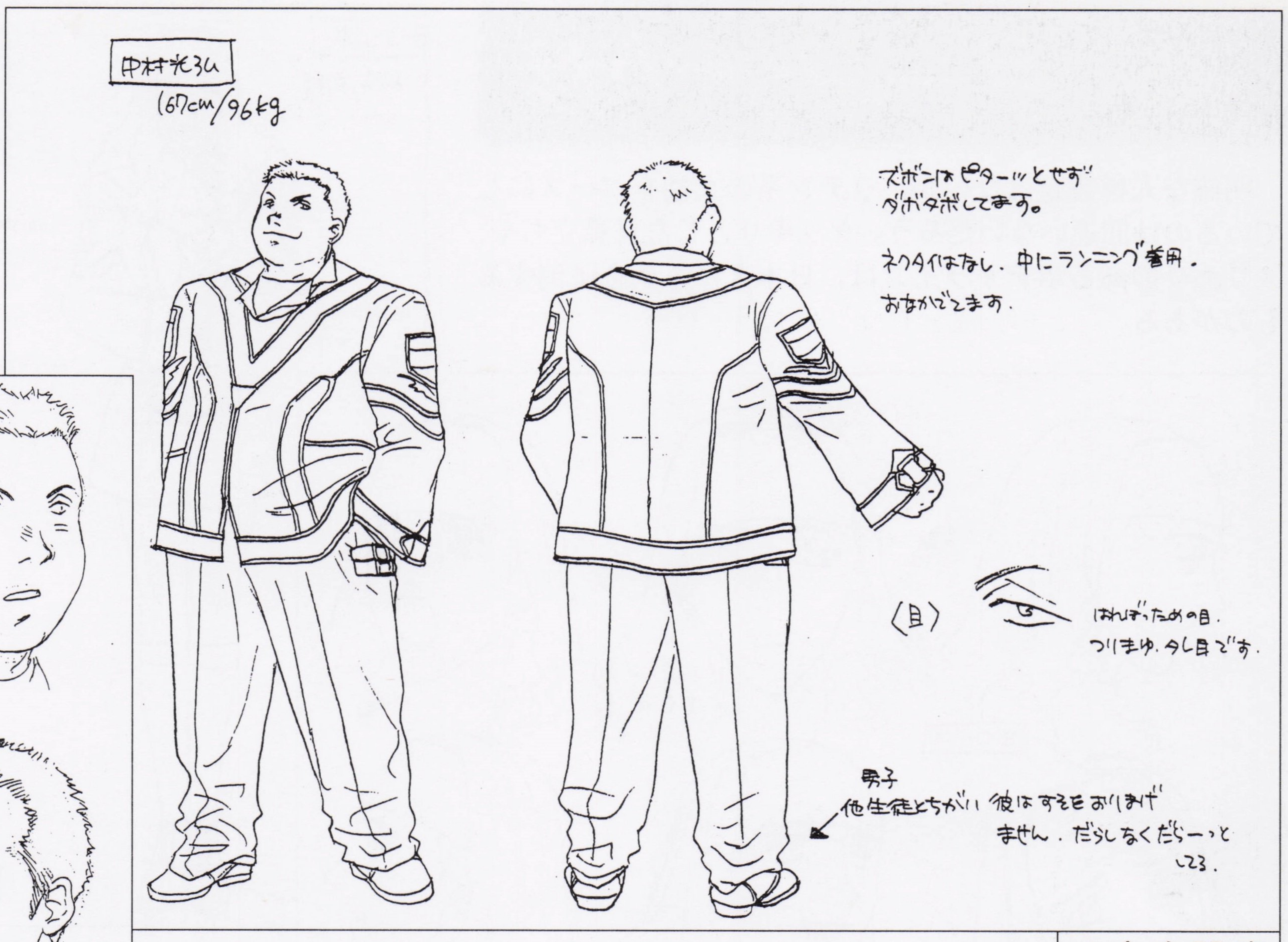
整備服もいいけれど、オーバーオールもよく似合う。髪はとれかけのパーマを脱色しているだけで、あまりこだわっていないようだ。ウォードレスを着てもはずさないバンダナに何か秘密がある!?

中村光弘

イメージ的には〝地元の悪ガキ〟といったところ。満足げな〝したり顔〟は、最も中村らしい表情だろう。意外にオシャレだという設定があり、頭髪や制服の着こなしから察するに、ストリート系の志向が強いと思われる。



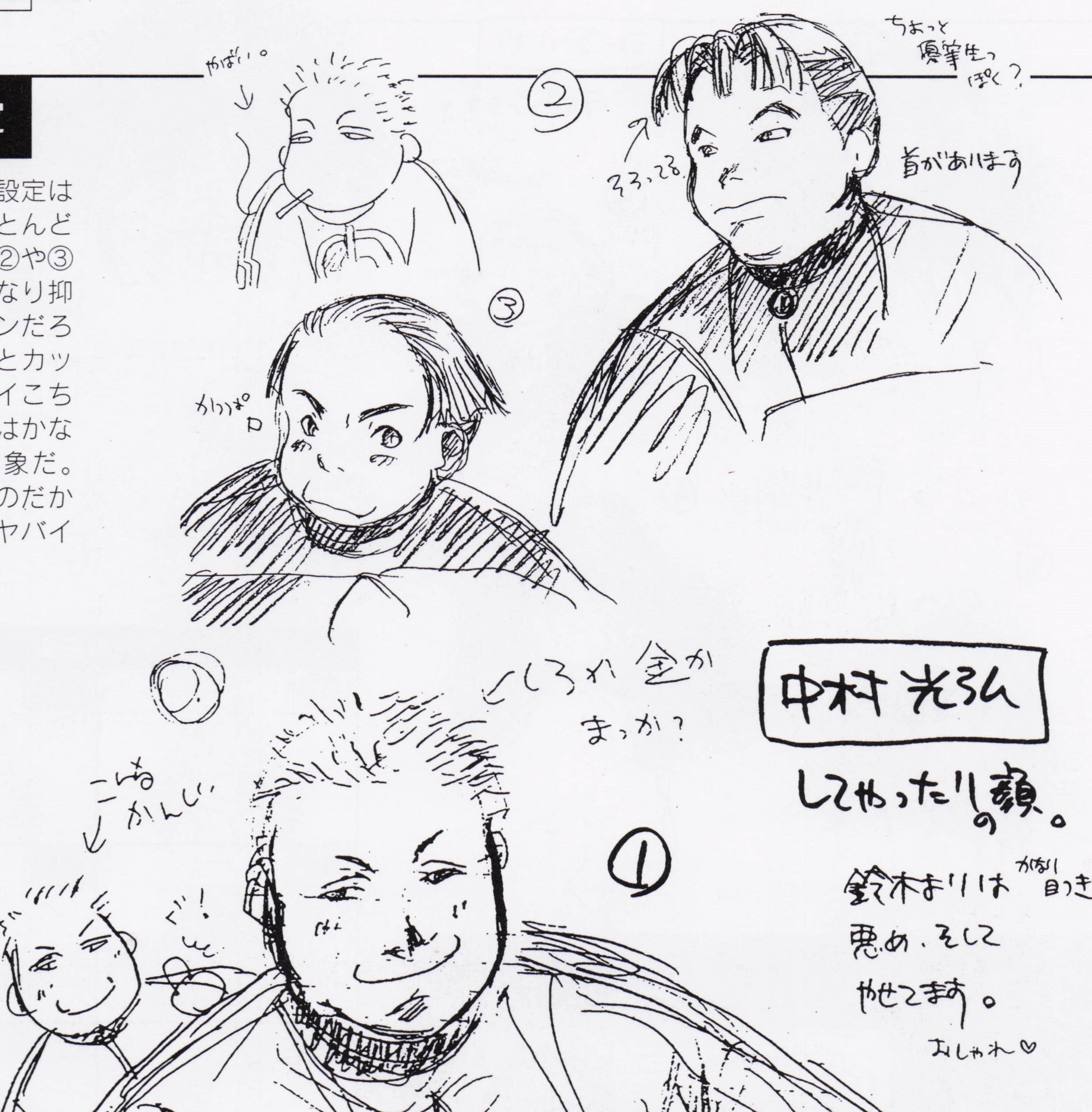
▲表情設定

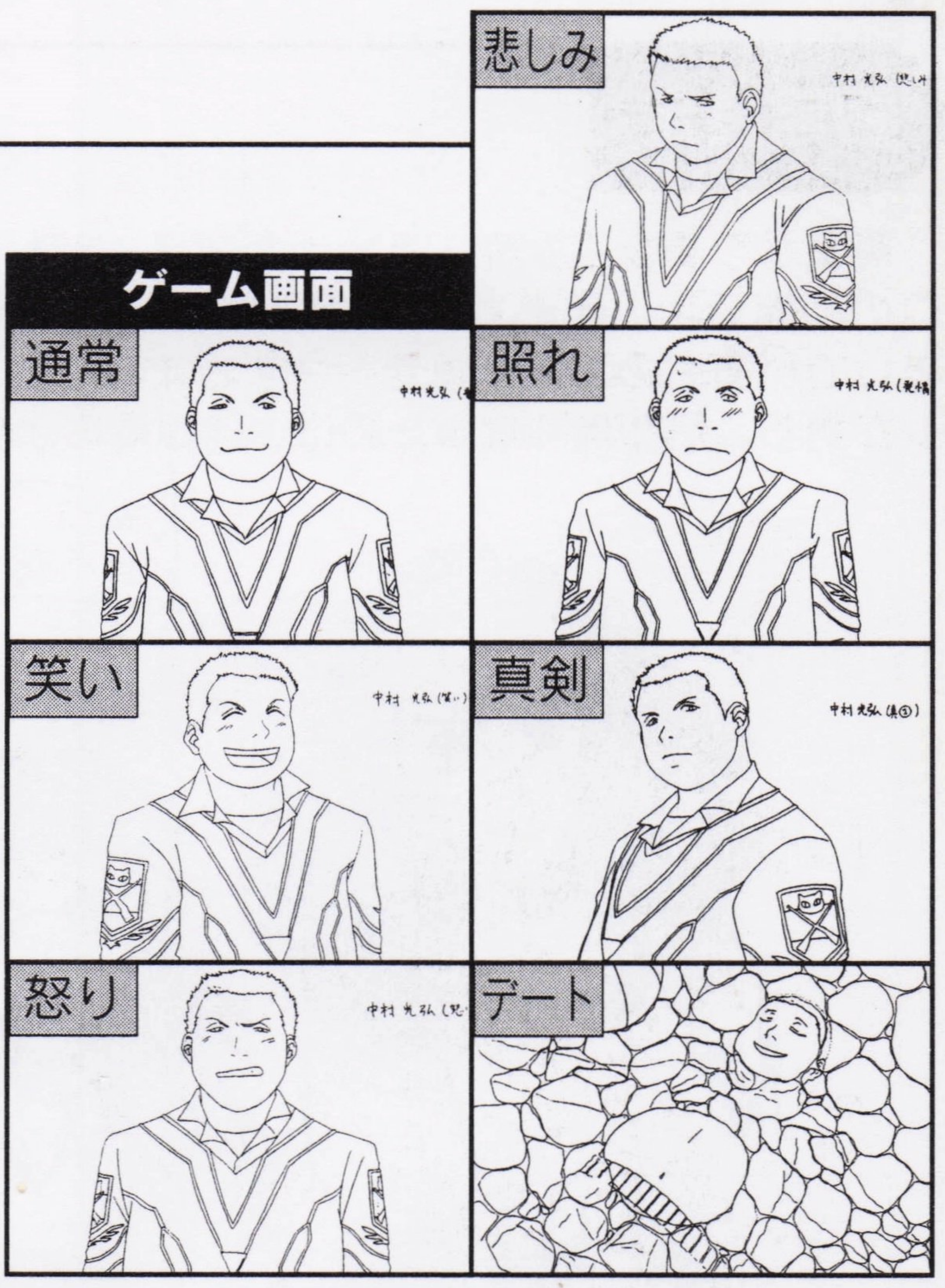


▲全身設定

初期設定

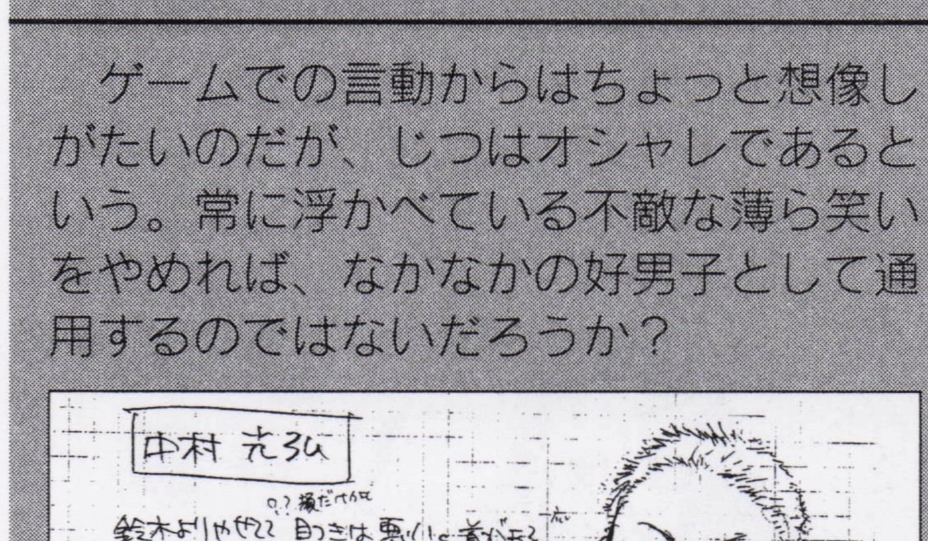
中村の初期設定は①の時点でほとんどそのまんま。②や③は、年齢をかなり抑えたバージョンだろうか。オデコとカッパロがカワイイこちらは、現在とはかなり異なった印象だ。一応高校生なのだから、タバコはヤバイと思うが……。





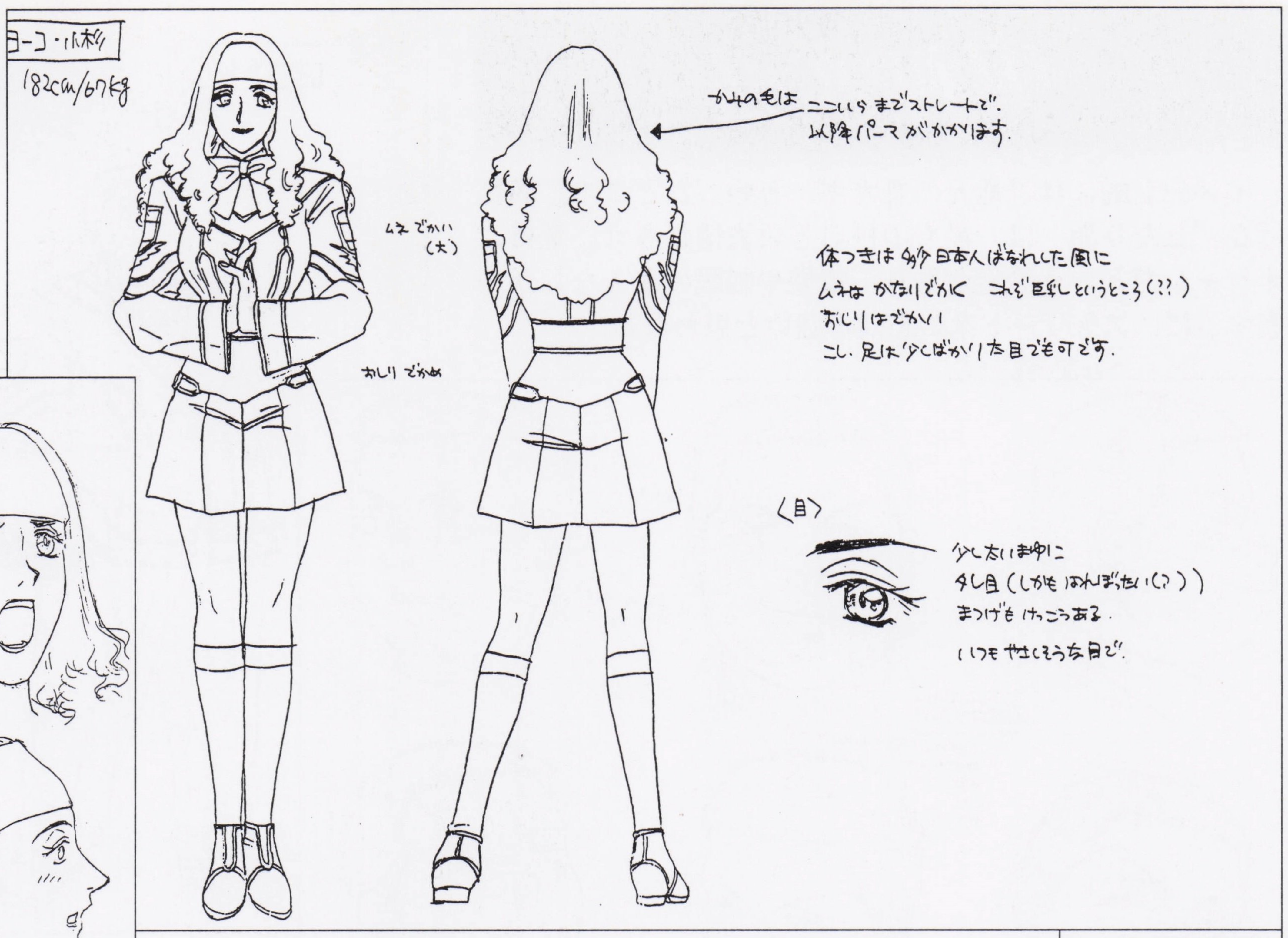
デザイナーズノートを拝見!!

ゲームでの言動からはちょっと想像しがたいのだが、じつはオシャレであるという。常に浮かべている不敵な薄ら笑いをやめれば、なかなかの好男子として通用するのではないだろうか？

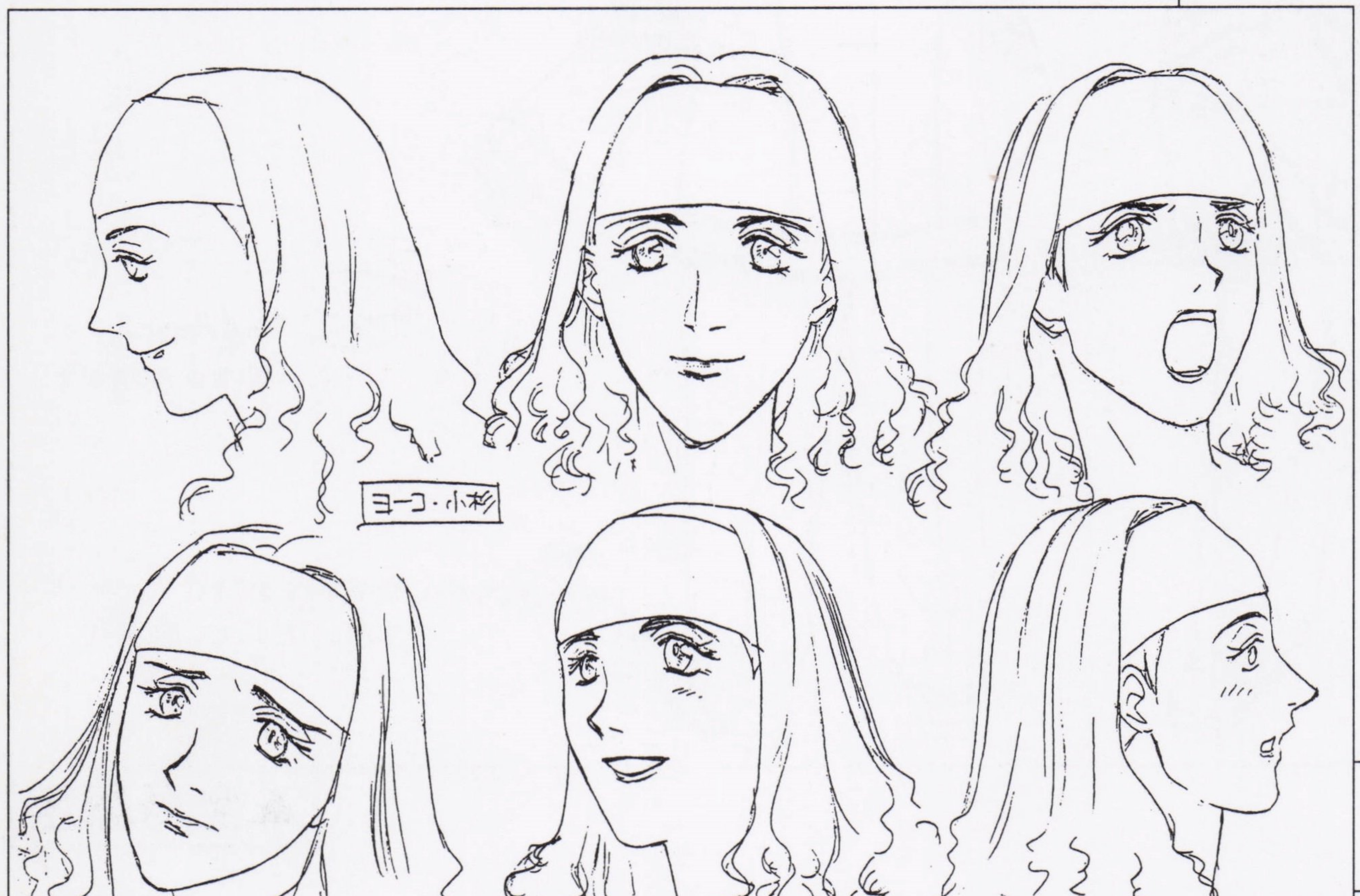


ヨーコ・小杉

明確な人種設定はないが、ラテン系の女性をベースにしているのは間違いないだろう。クッキリとした目鼻立ちや、メリハリのあるボディラインは、日本人キャラを圧倒するものがある。



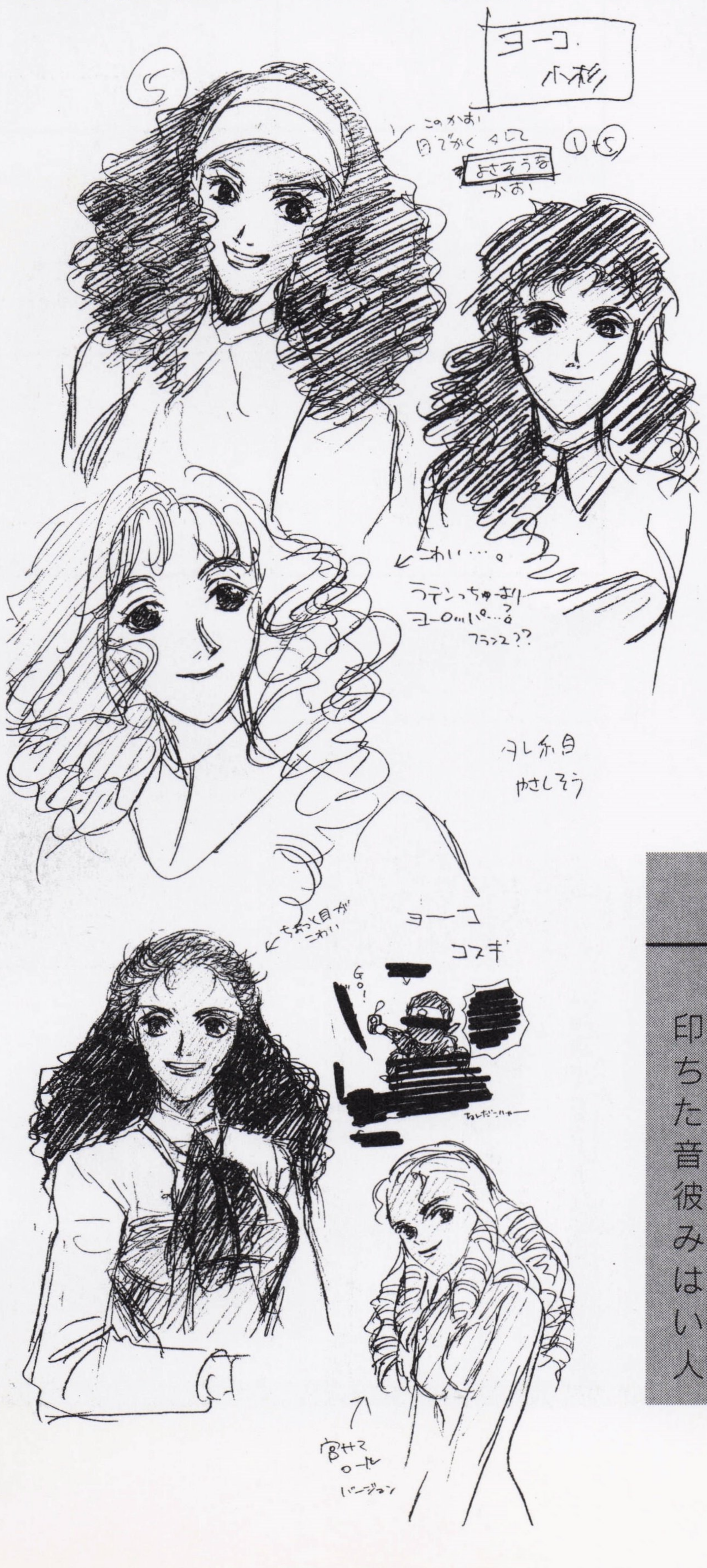
▲全身設定

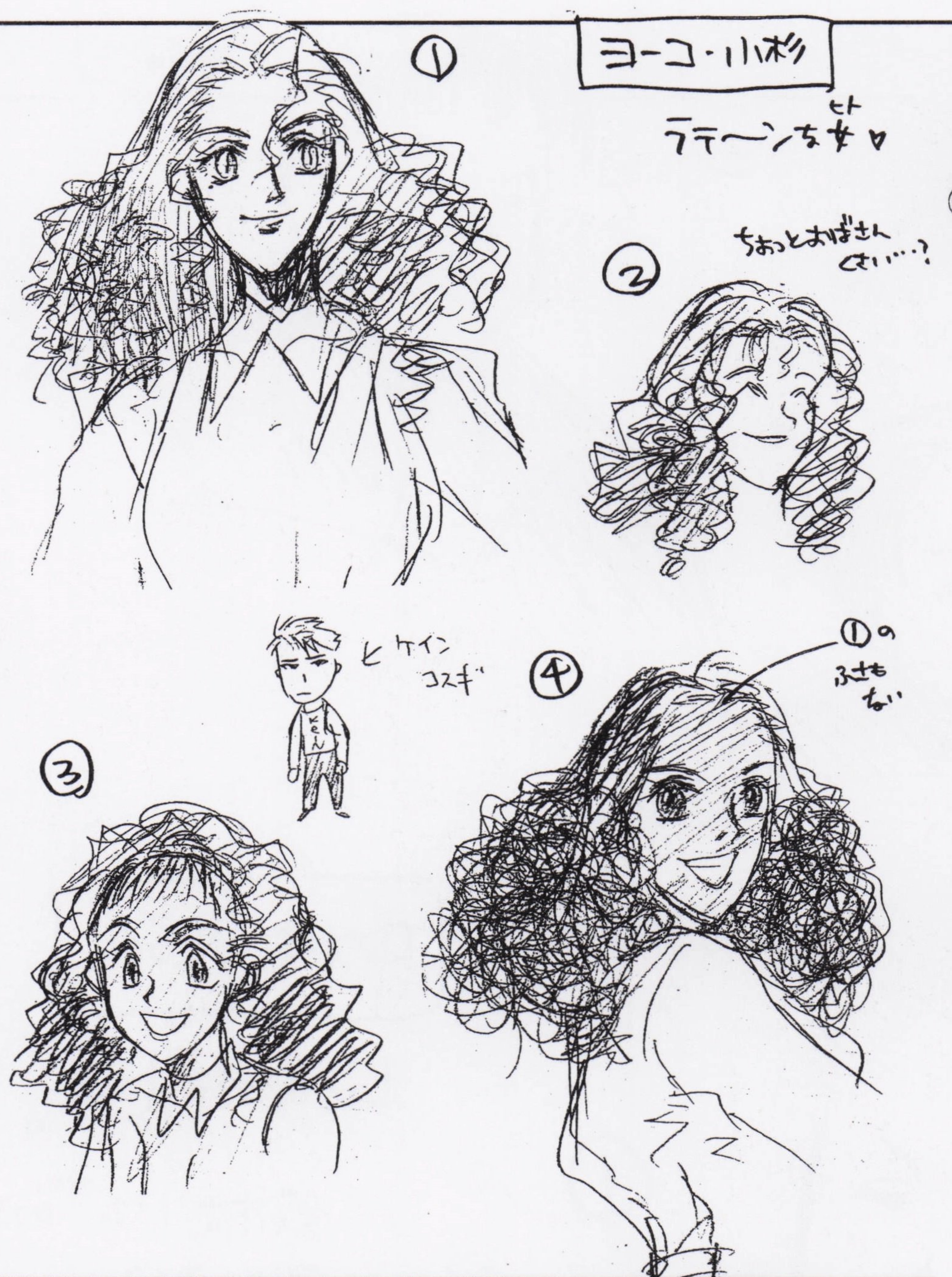


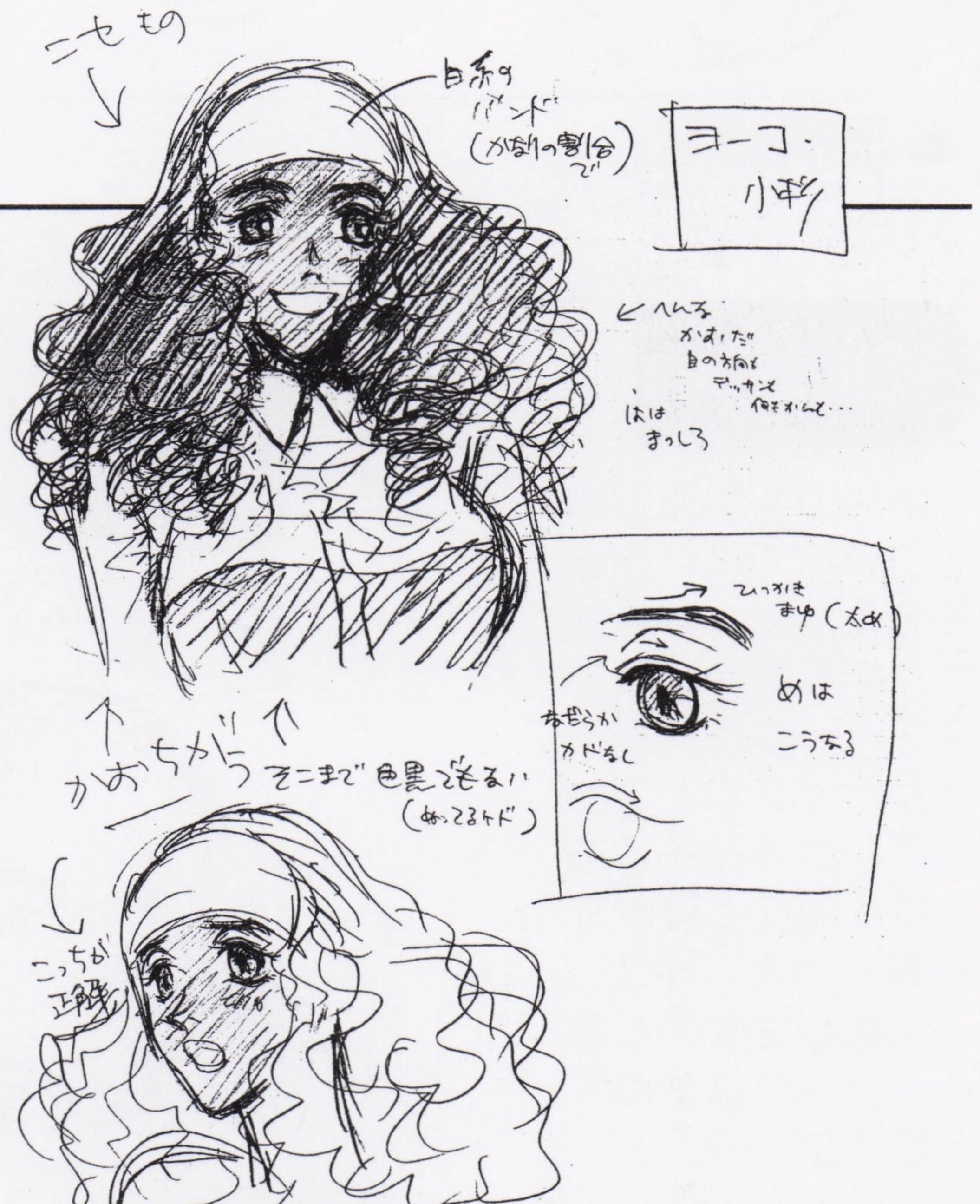
◀表情設定

初期設定

陽気なラテン系女性、といったイメージが強いヨーコの初期設定。年齢もかなり抑えたもの（③）から、老けているもの（②）まで、さまざまなバリエーションがある。肌が黒くなったのは、④以降のようだ。

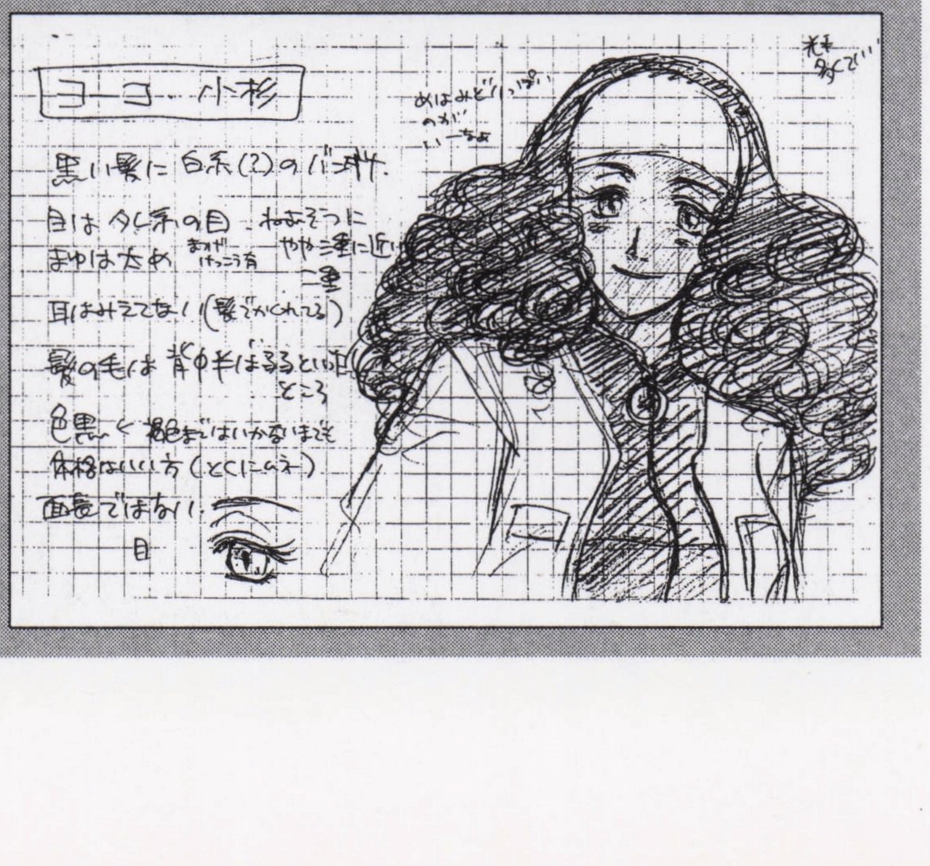




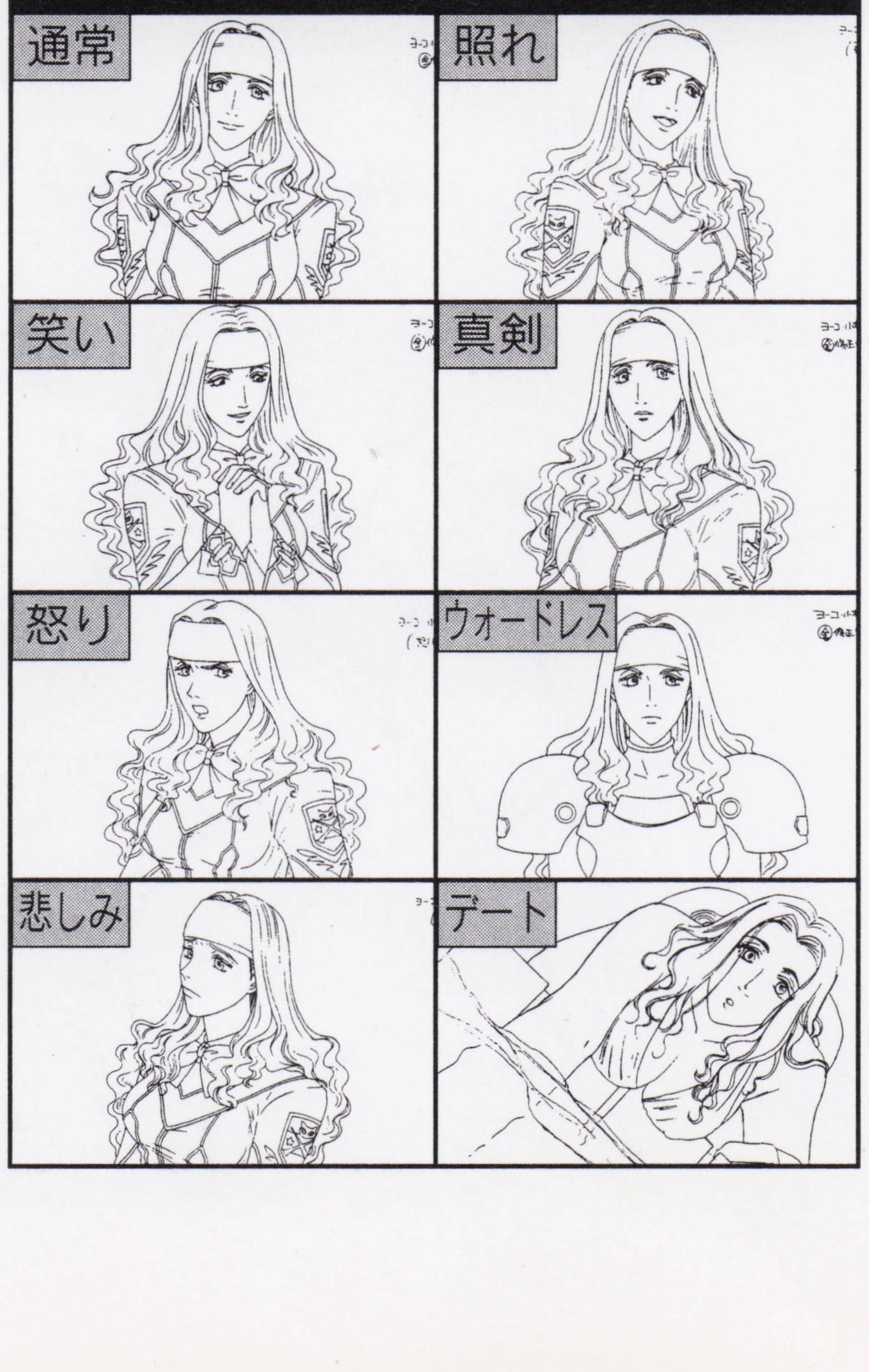


デザイナーズノートを拝見!!

初期設定の陽気な印象から一転し、落ち着いた印象となったヨーコ・小杉。発音は不明瞭ながら、彼女の言葉は心にしみる。人種的な設定はないが、本人が言い張るのだから宇宙人なのだろう。

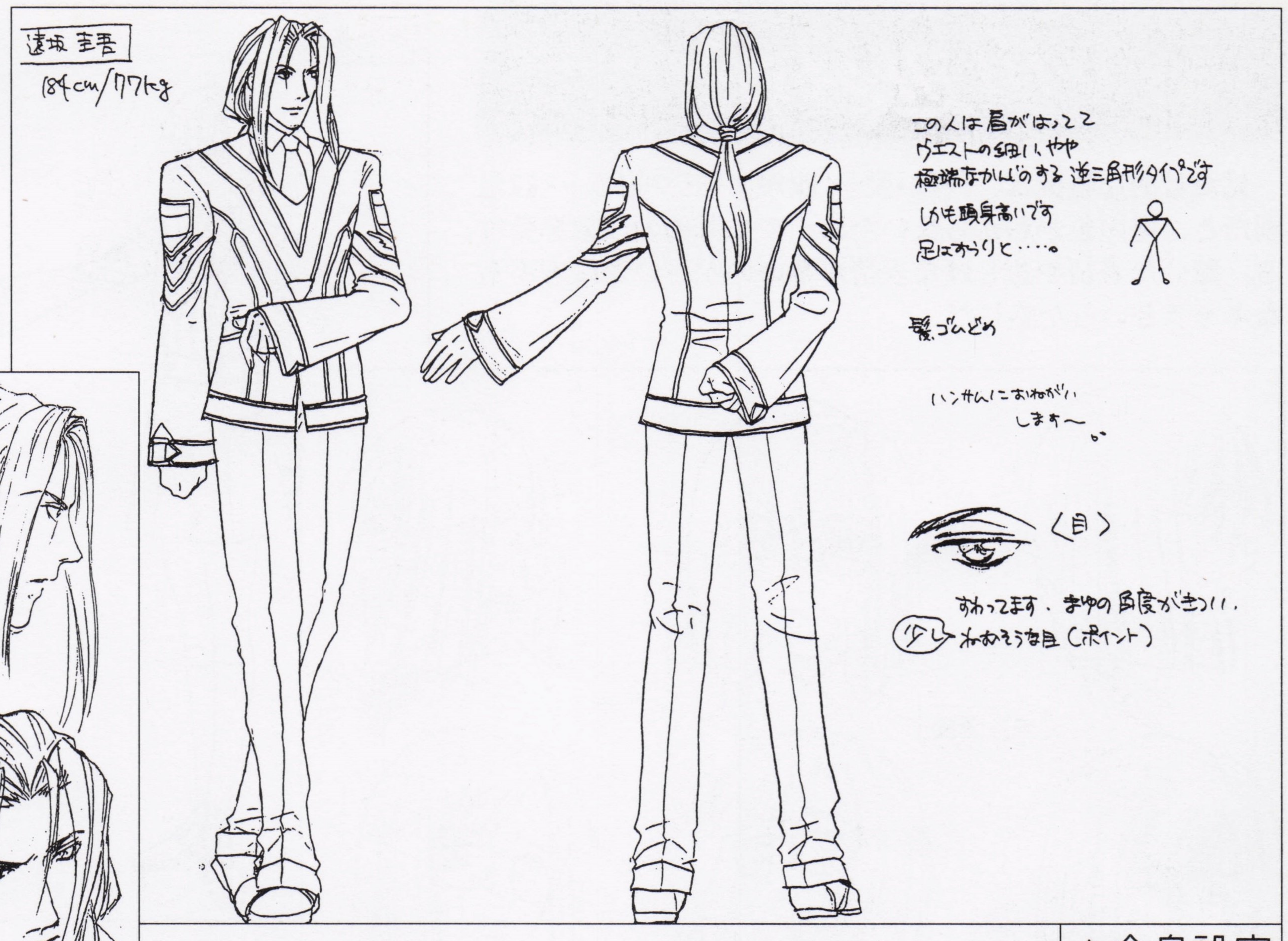


ゲーム画面

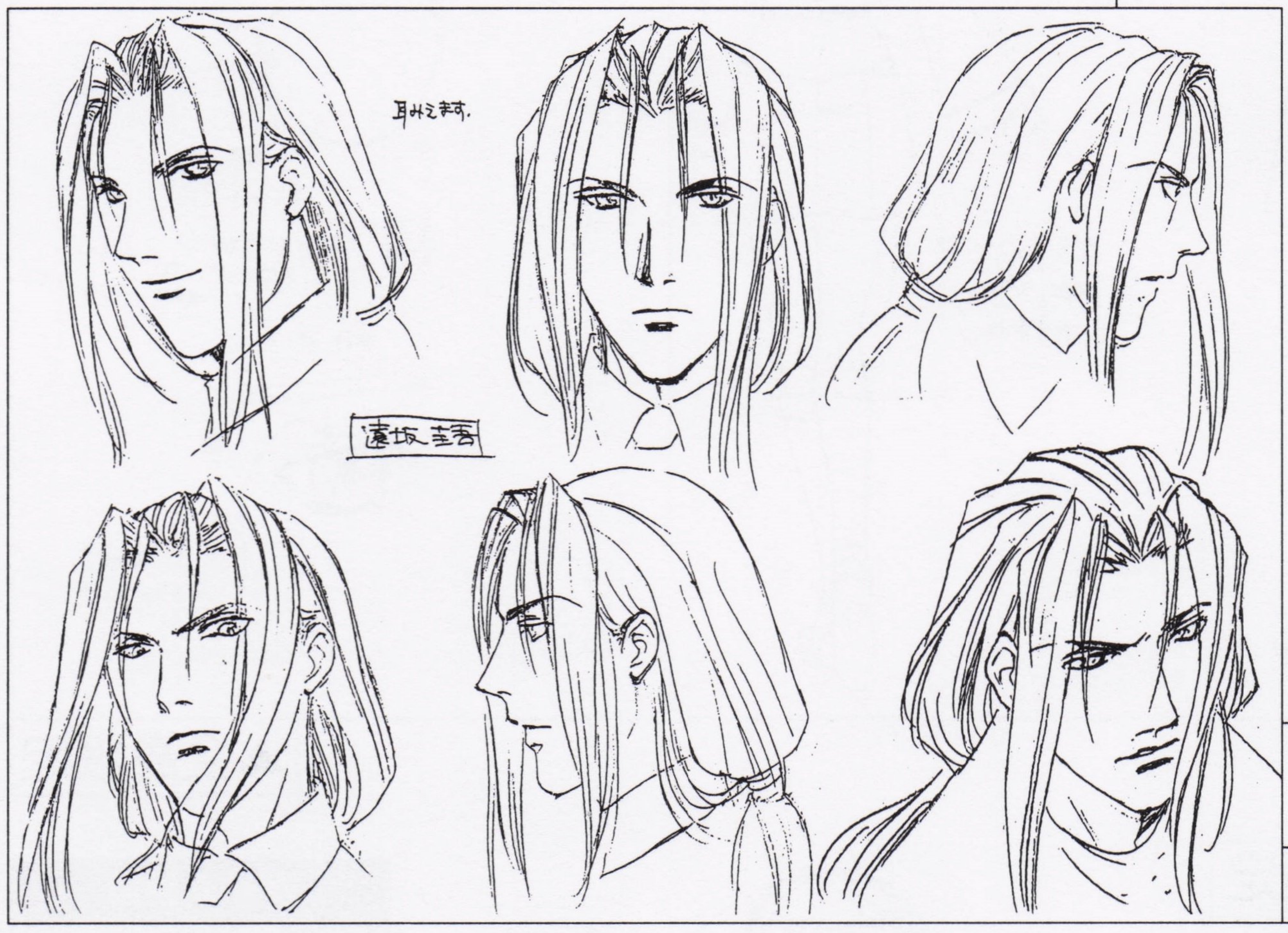


遠坂圭吾

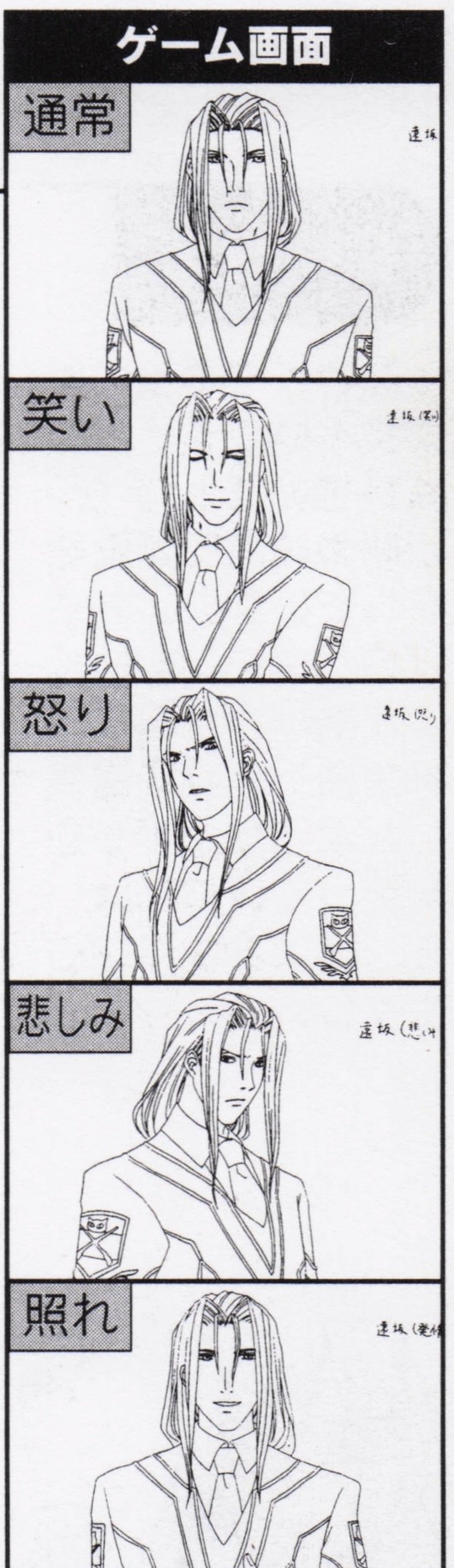
瀬戸口と並ぶ美形キャラ。だが、表情パターンは、落ち着きのある、というか冷徹な感じすらもうかがえるものが多い。上流階級の礼儀作法を身につけているキャラだけあって、制服の着こなしもピシッとしている。



▲全身設定

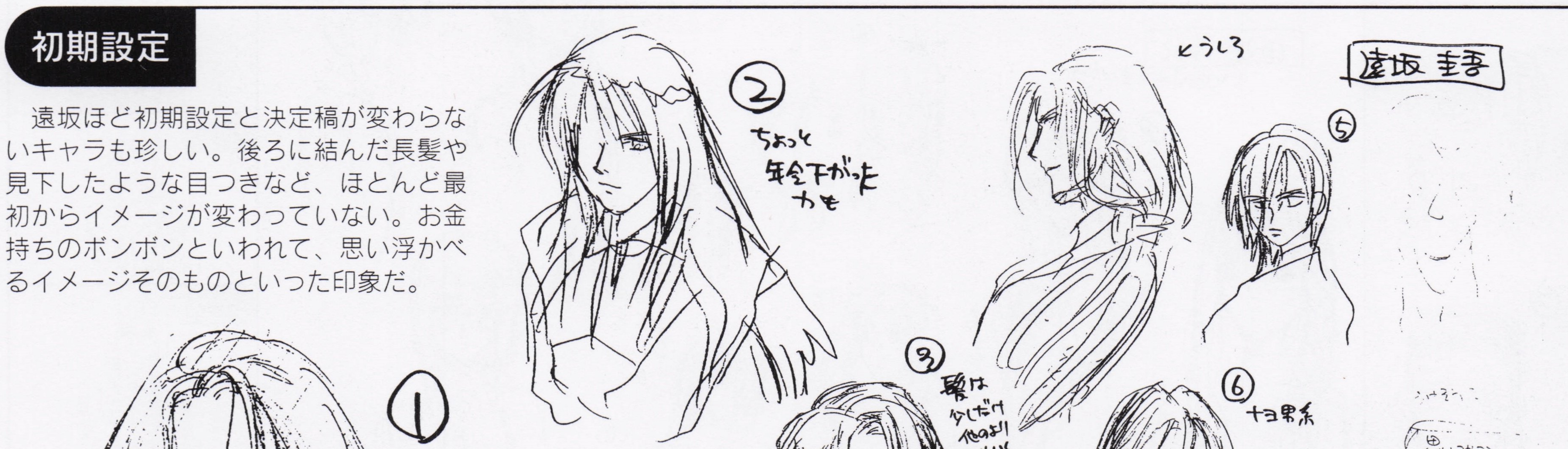


◀表情設定



初期設定

遠坂ほど初期設定と決定稿が変わらないキャラも珍しい。後ろに結んだ長髪や見下したような目つきなど、ほとんど最初からイメージが変わっていない。お金持ちのボンボンといわれて、思い浮かべるイメージそのものといった印象だ。

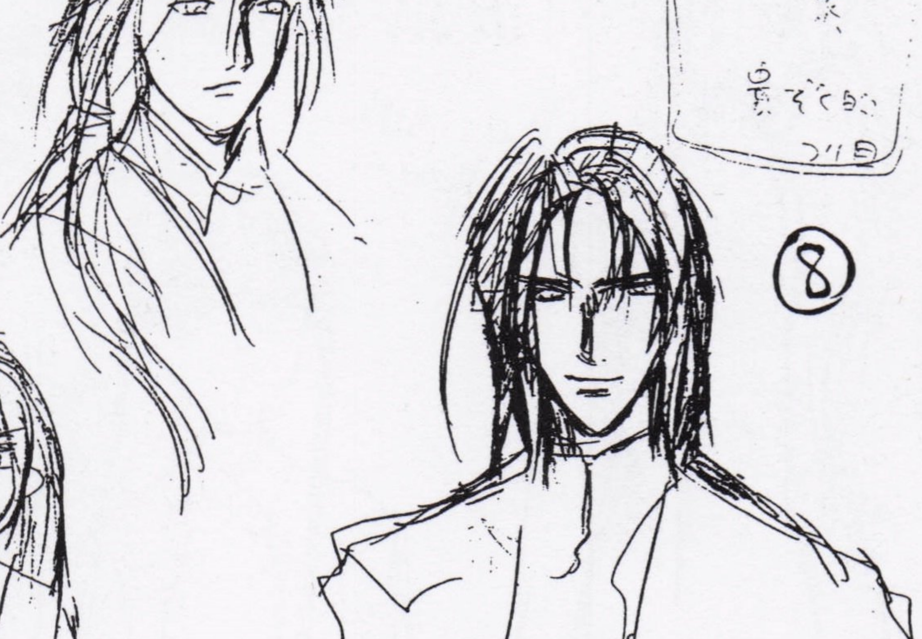


▶未使用設定

▶私服、パジャマ、礼服の設定。さすが金持ち、パジャマも豪勢だ。

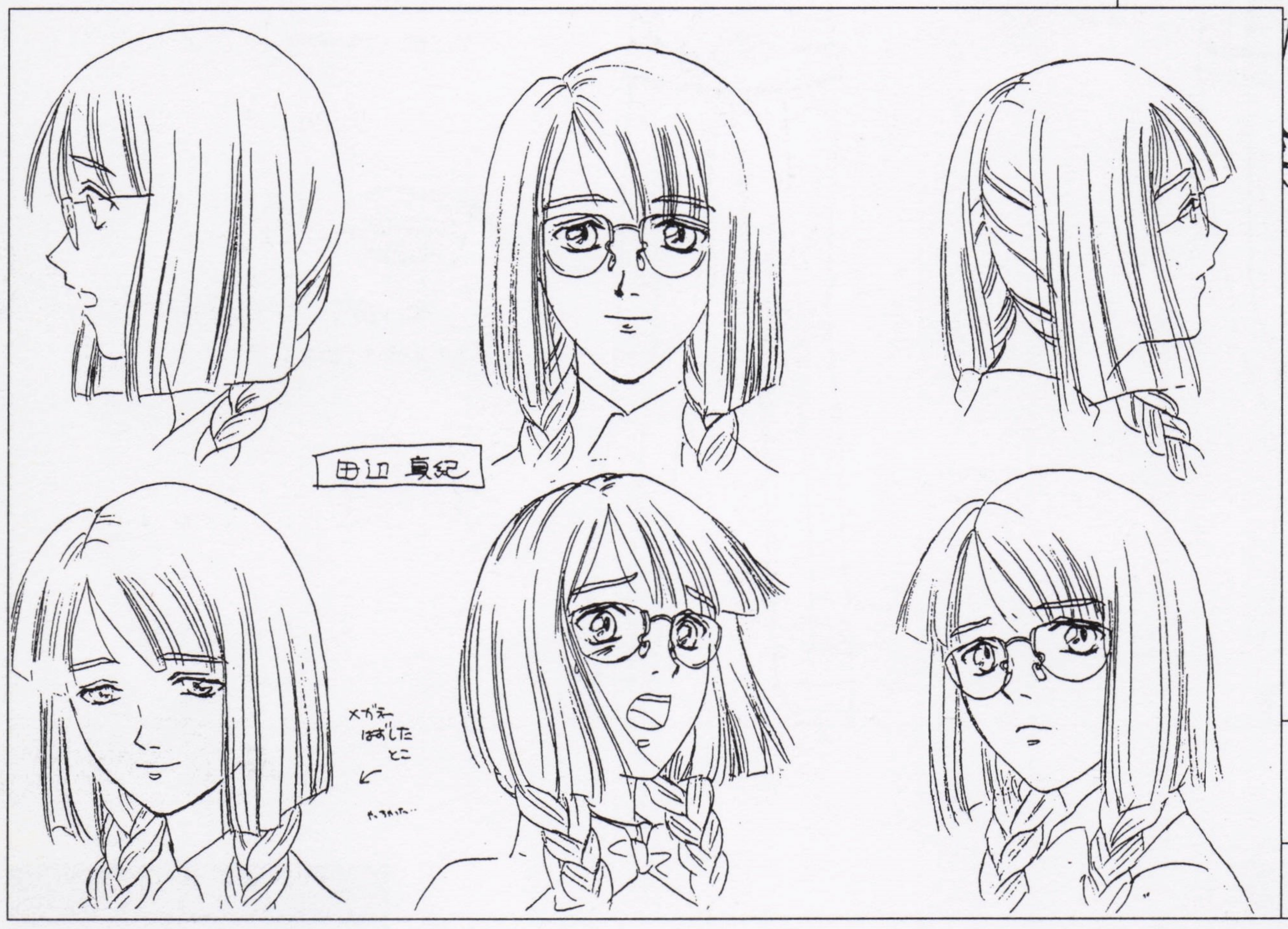
デザイナーズノートを拝見!!

後ろに束ねたロン毛に整った眉目。デザイナーズノートには、「鷺ノ宮のほうを面長に」と書かれている。ただ、2人の雰囲気が似ていたせいか、結局鷺ノ宮は来須に変更されてしまったようだ。

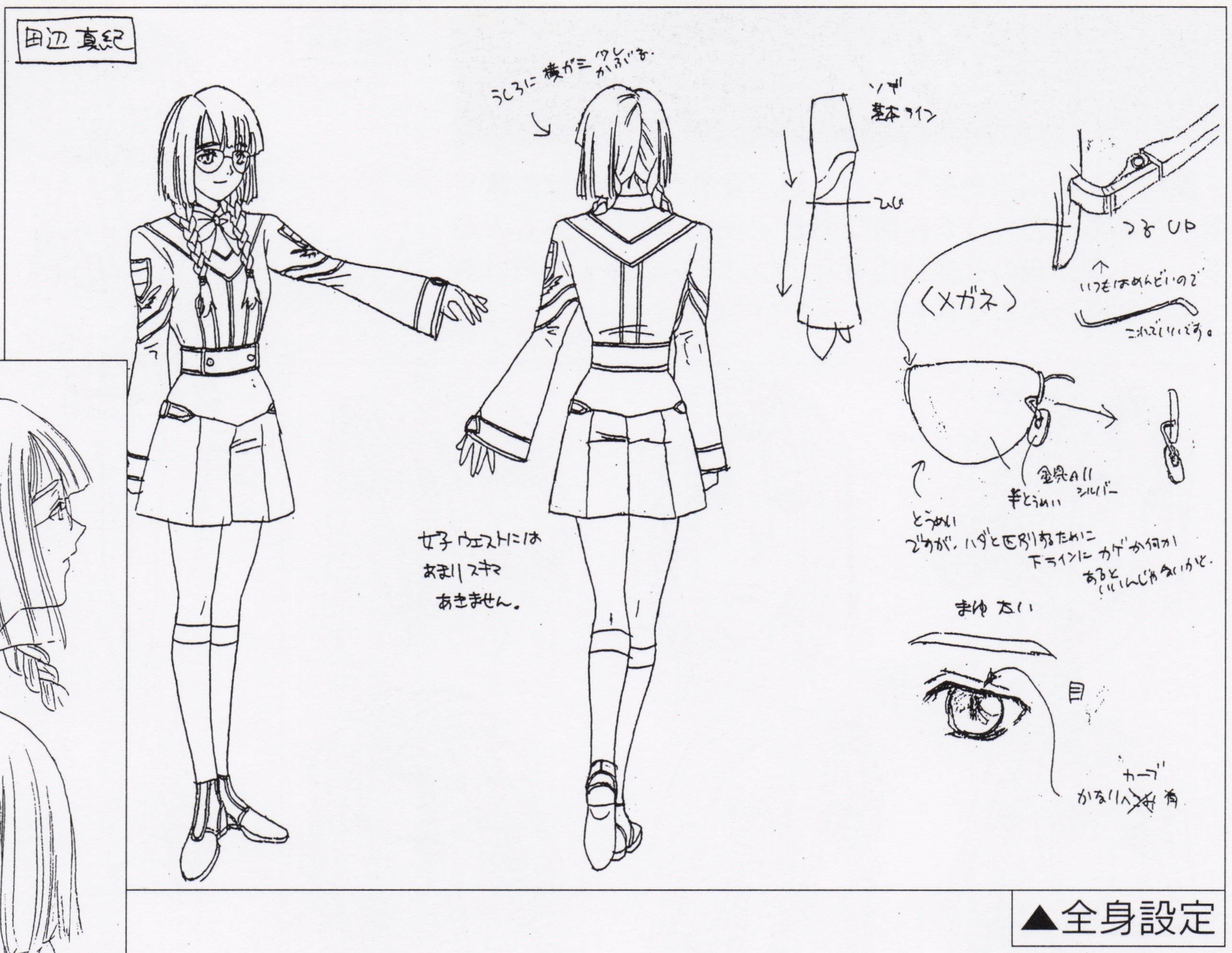


田辺真紀

見た目的な特徴は、「青い髪」「眼鏡」「三ツ編み」。設定画だと、髪の色がわからないため、やや薄めの印象を受ける。驚いた表情や悲しげな表情が多いのが、いかにも不幸なキャラといった感じだ。



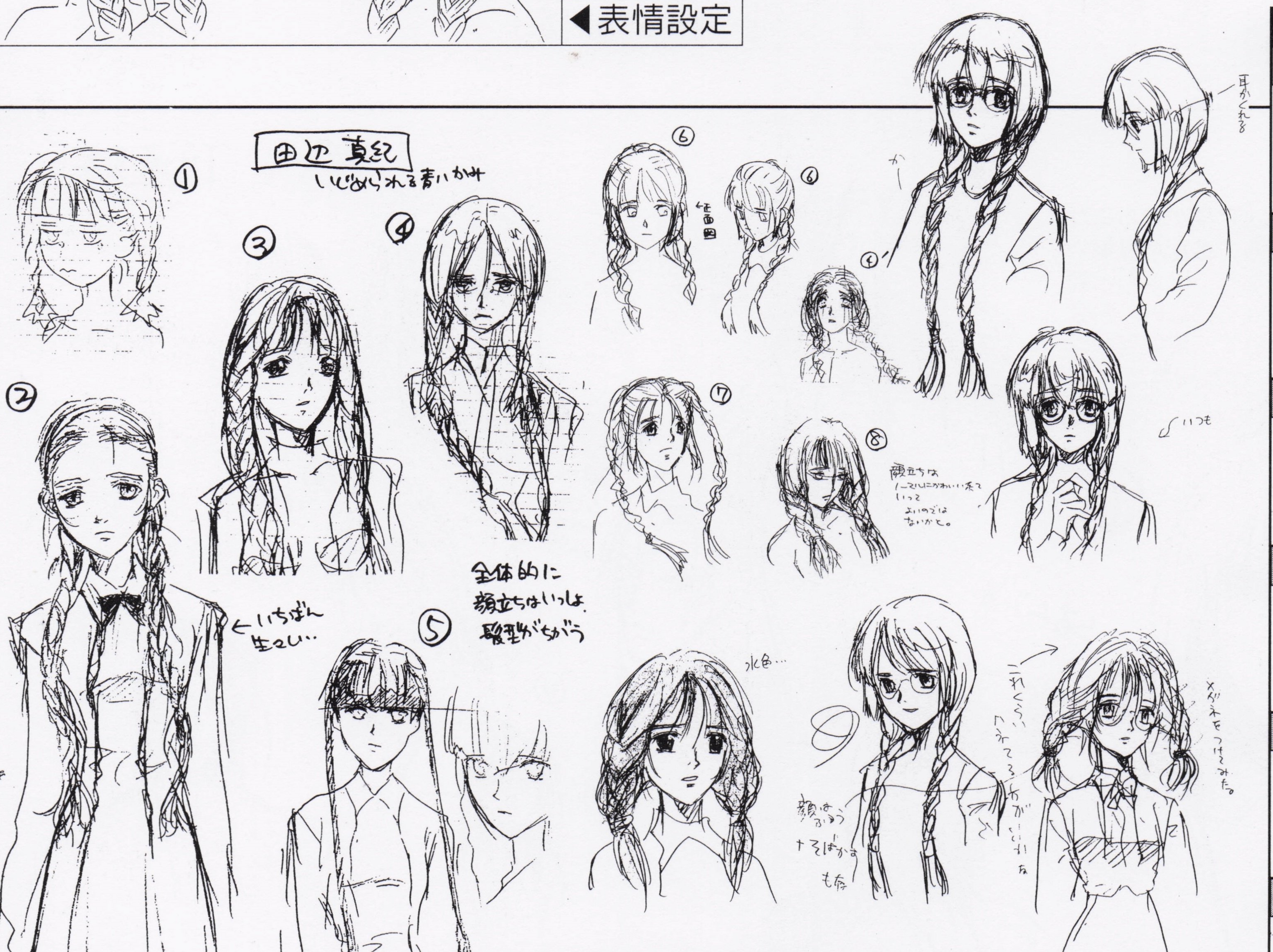
◀表情設定

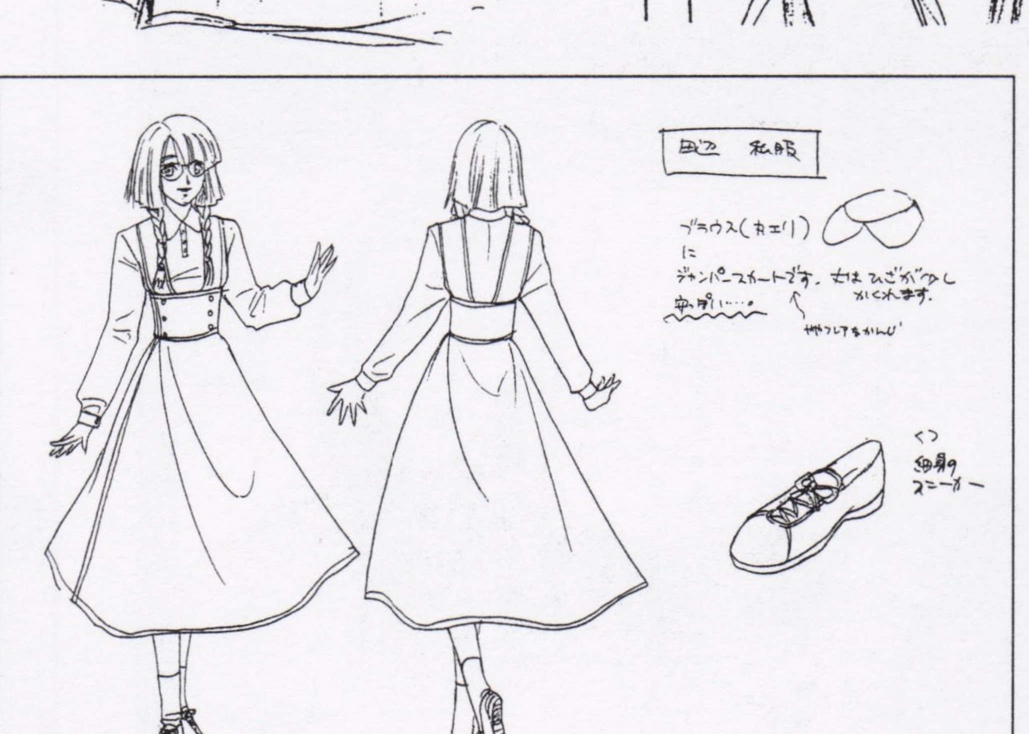


▲全身設定

初期設定

おさげで薄幸の美少女というイメージは共通しているが、初期の段階では眼鏡をしていない。おさげのパターンもいくつかあり、かなりの紆余曲折を経て誕生したようだ。不幸を背負っているとはいえ、②はあまりにも生々しい。



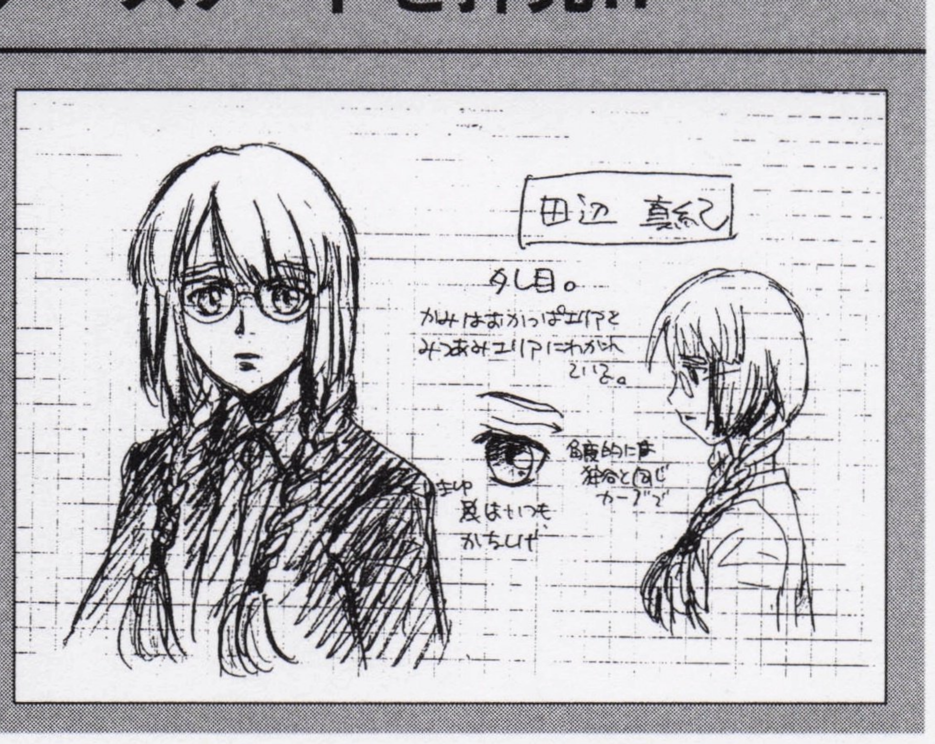


▶未使用設定

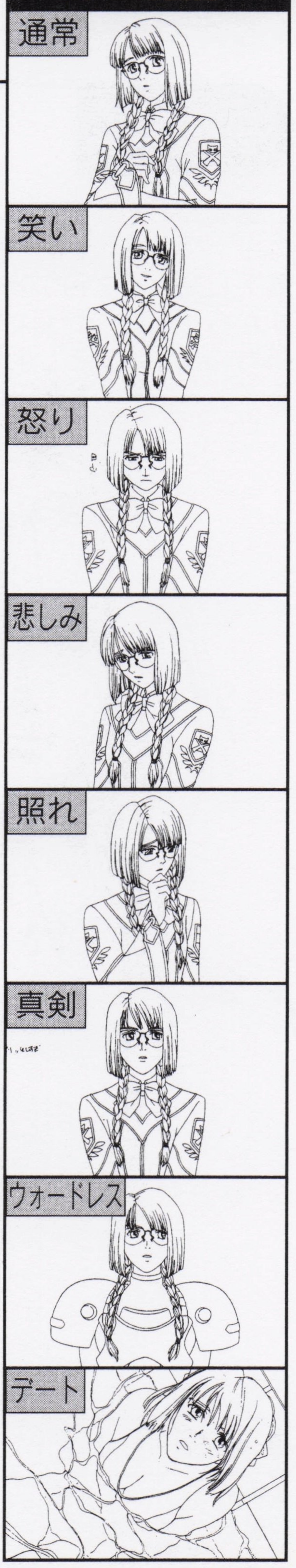
▶私服姿の設定。貧乏な田辺らしく、とても質素な衣装だ。

デザイナーズノートを拝見!!

おさげでタレ目、瞳がいつも悲しげな田辺。本人は不幸でも、周りにいる人間を幸せにする能力の持ち主。そんな彼女の最大の不幸は、この「ついイジメたくなる顔」ではないだろうか。



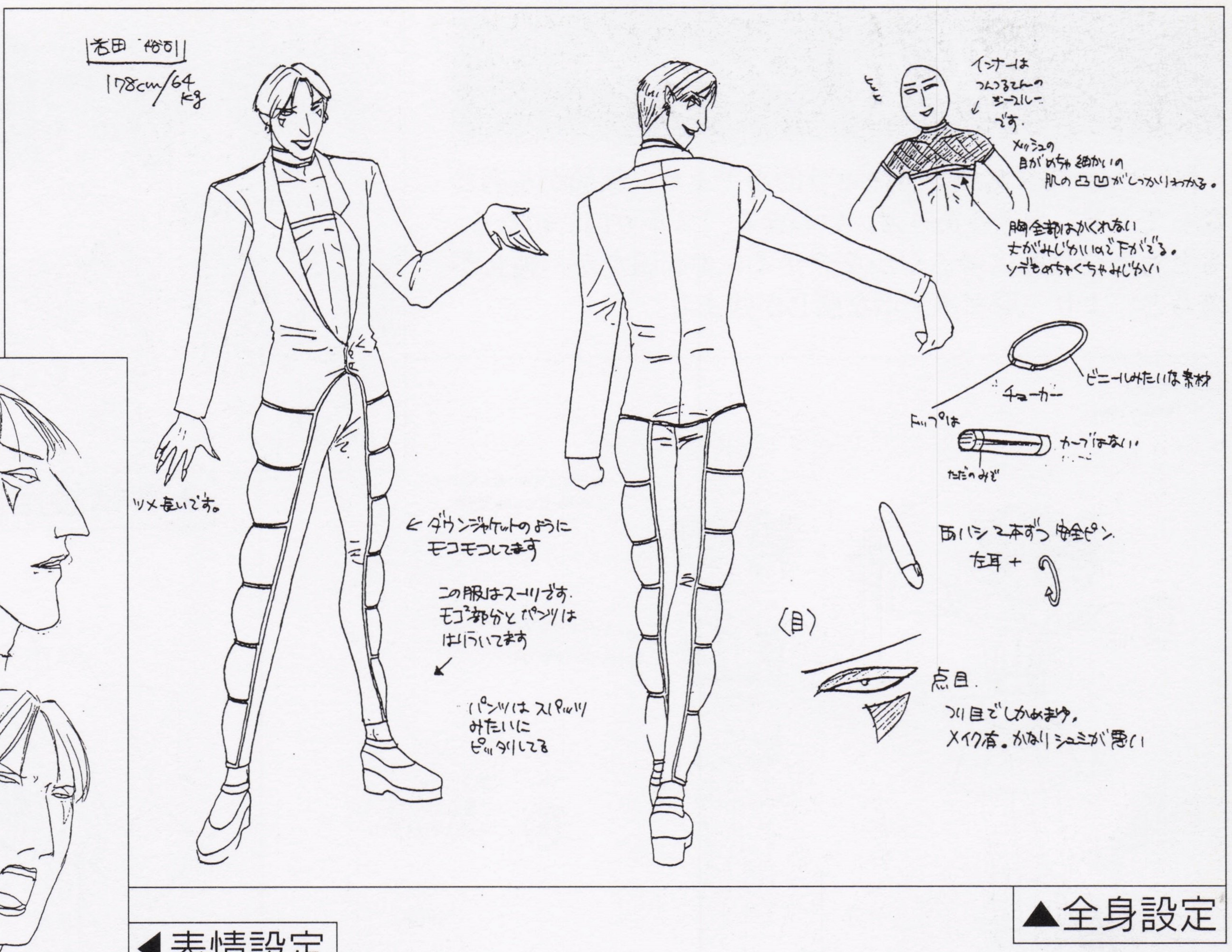
ゲーム画面



岩田裕

色使い以外は、もはや制服の原型をとどめていない。というより、もはや私服。かなりヘンな衣装だが、岩田には妙に似合っている。表情は豊かだが、目は完全な三白眼で、何を考えているのかまったくわからない。

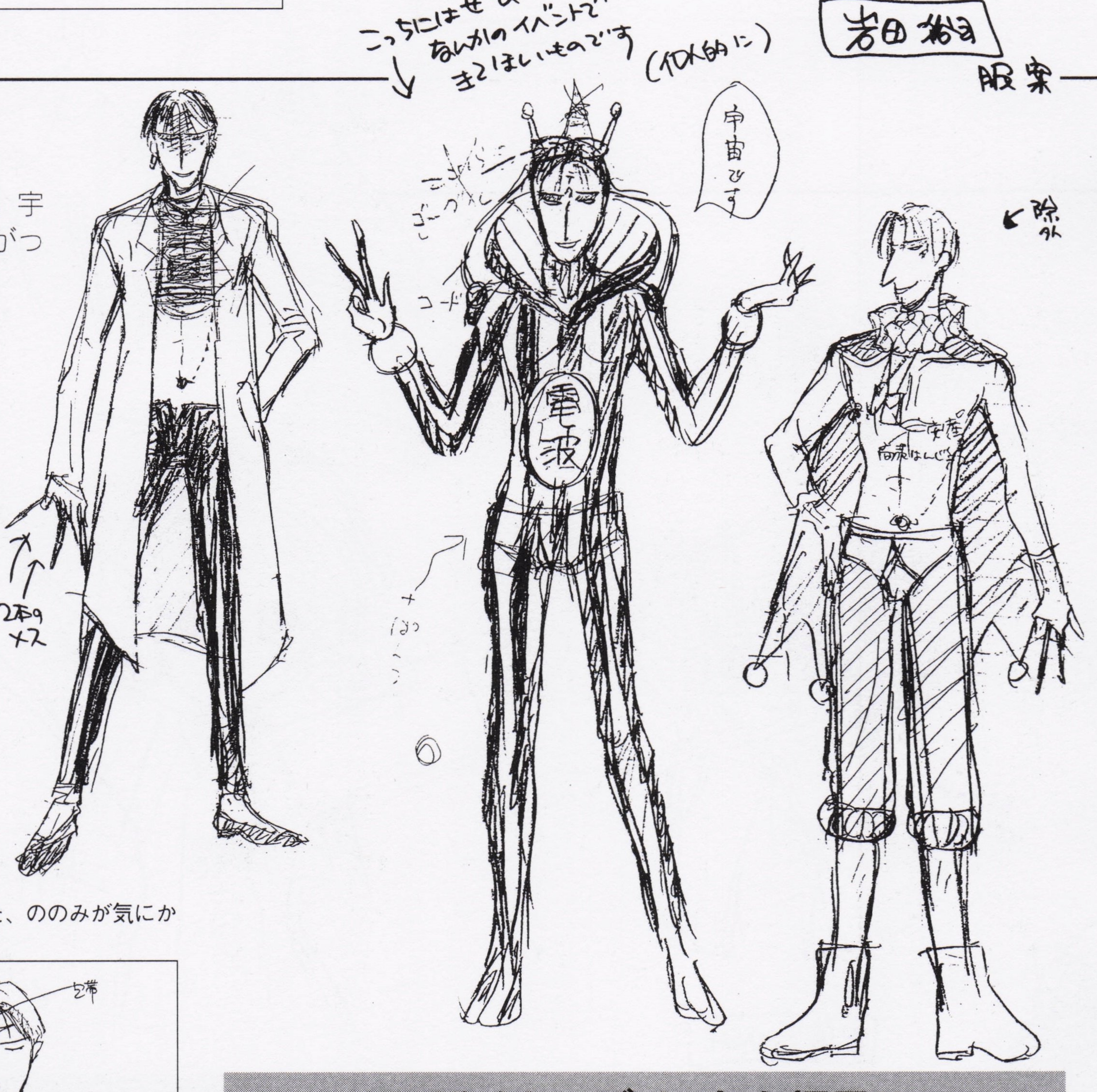
◀表情設定



▲全身設定

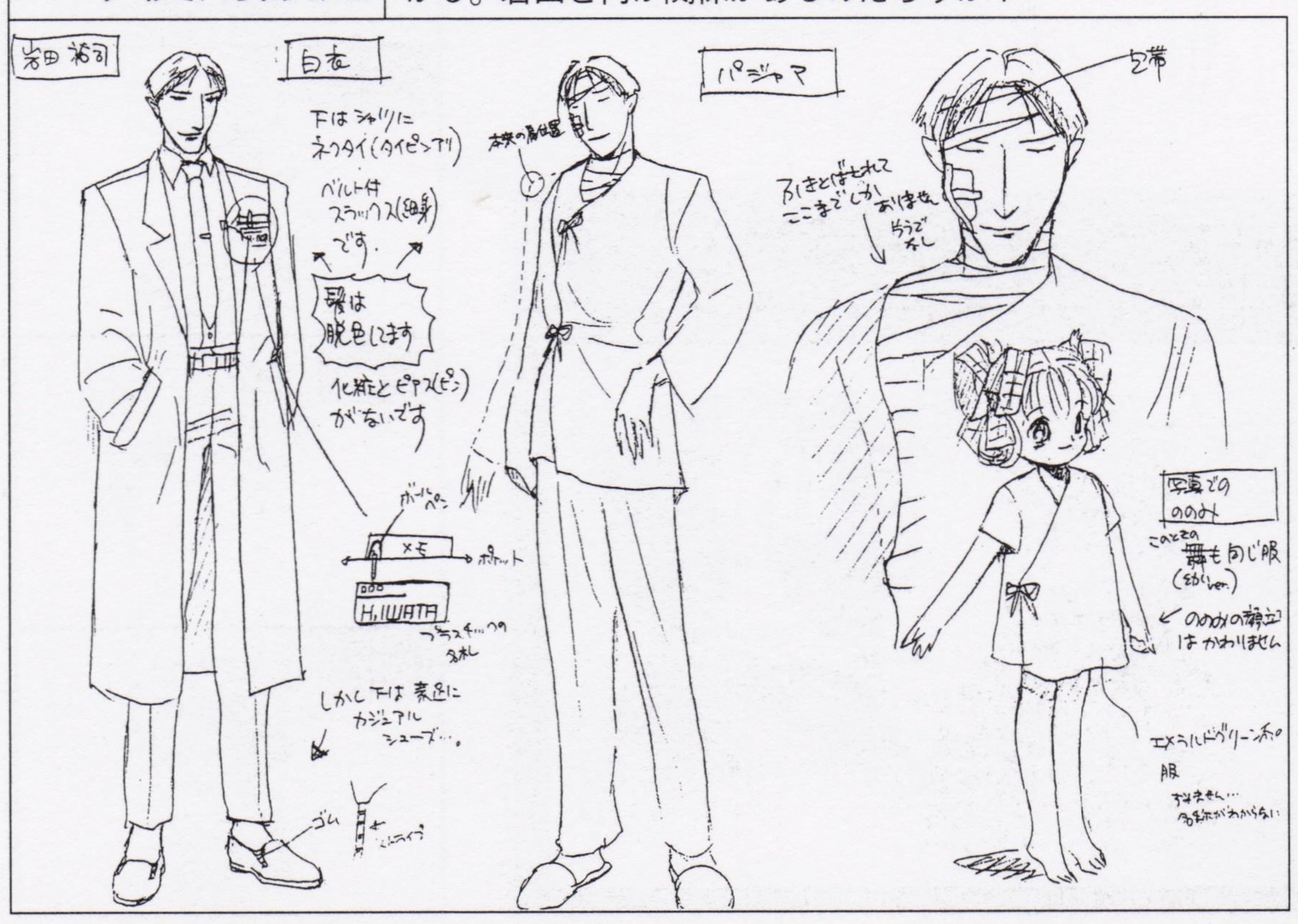
初期設定

決定稿より、さらにまがまがしい岩田の初期設定。宇宙服（？）は結局ゲームでは登場していないが、とがった耳は最初から設定されていたようだ。



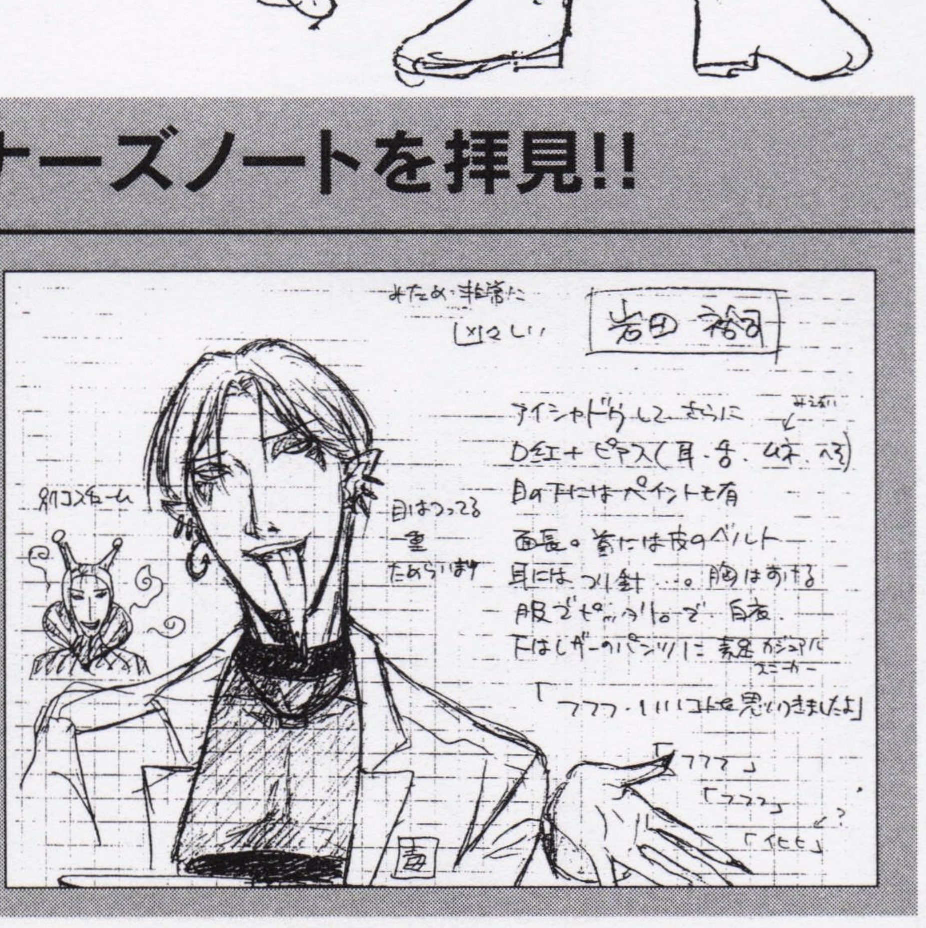
▼未使用設定

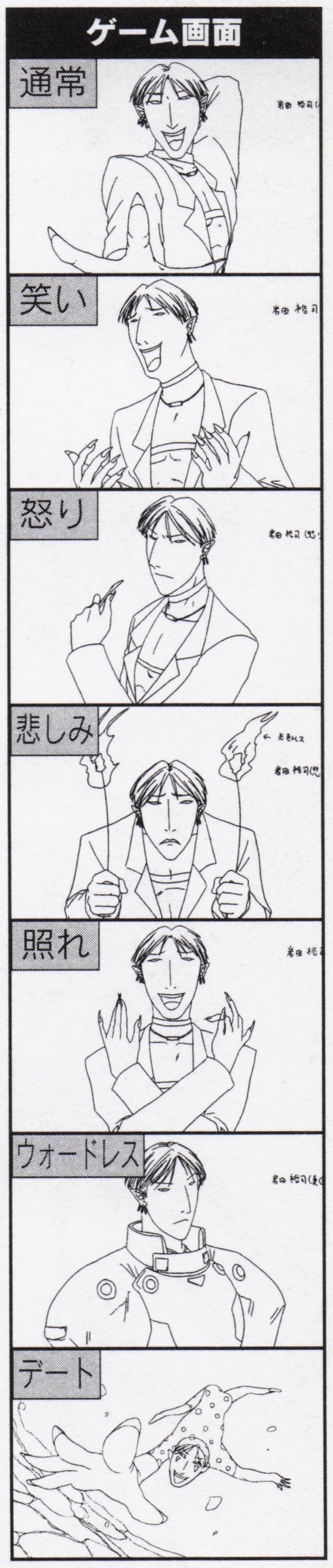
▼白衣とパジャマの岩田。一緒に描かれた、ののみが気にかかる。岩田と何か関係があるのだろうか？



デザイナーズノートを拝見!!

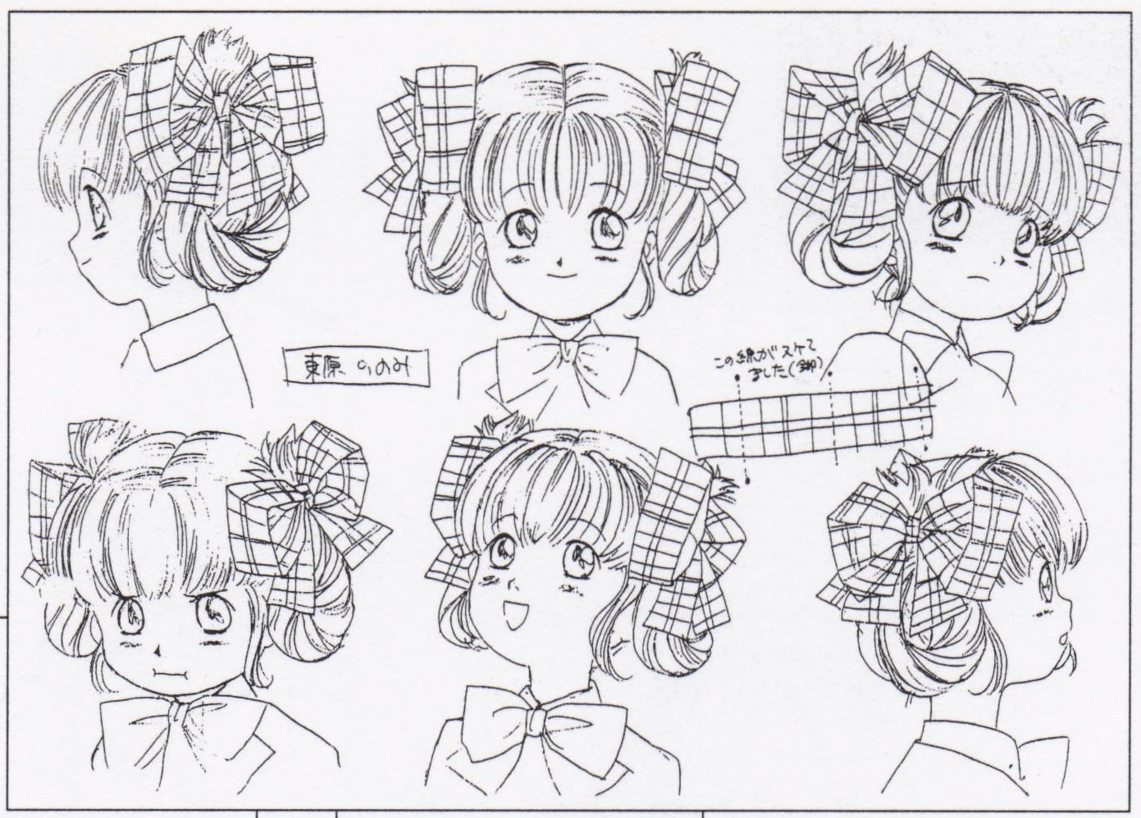
ゲーム中では確認できないが、ピアスは胸にもあるという設定。また、首に巻かれているのは皮のベルトであることがわかる。それにしても、宇宙人コスチュームはよほどのお気に入りだった？



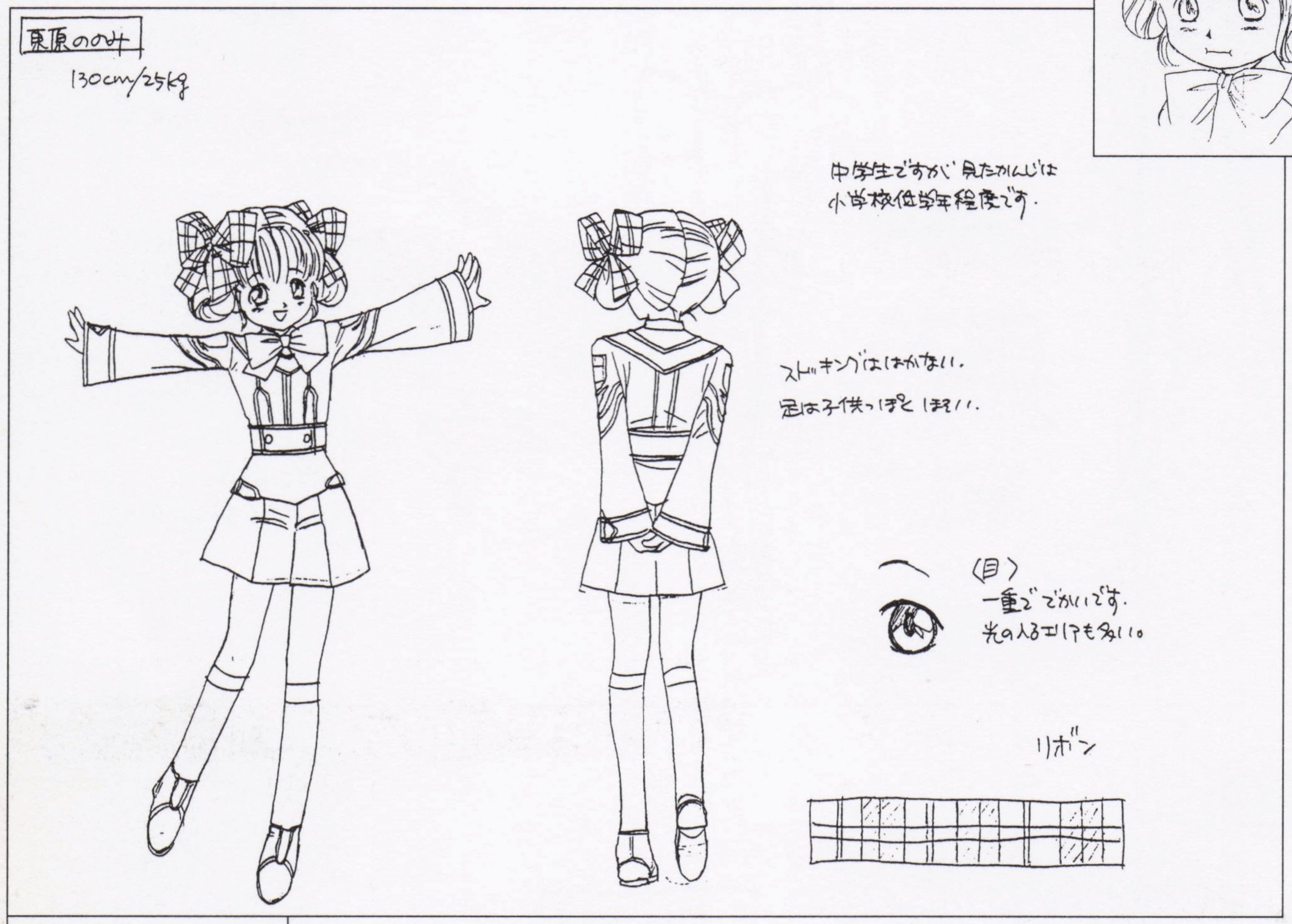


東原ののみ

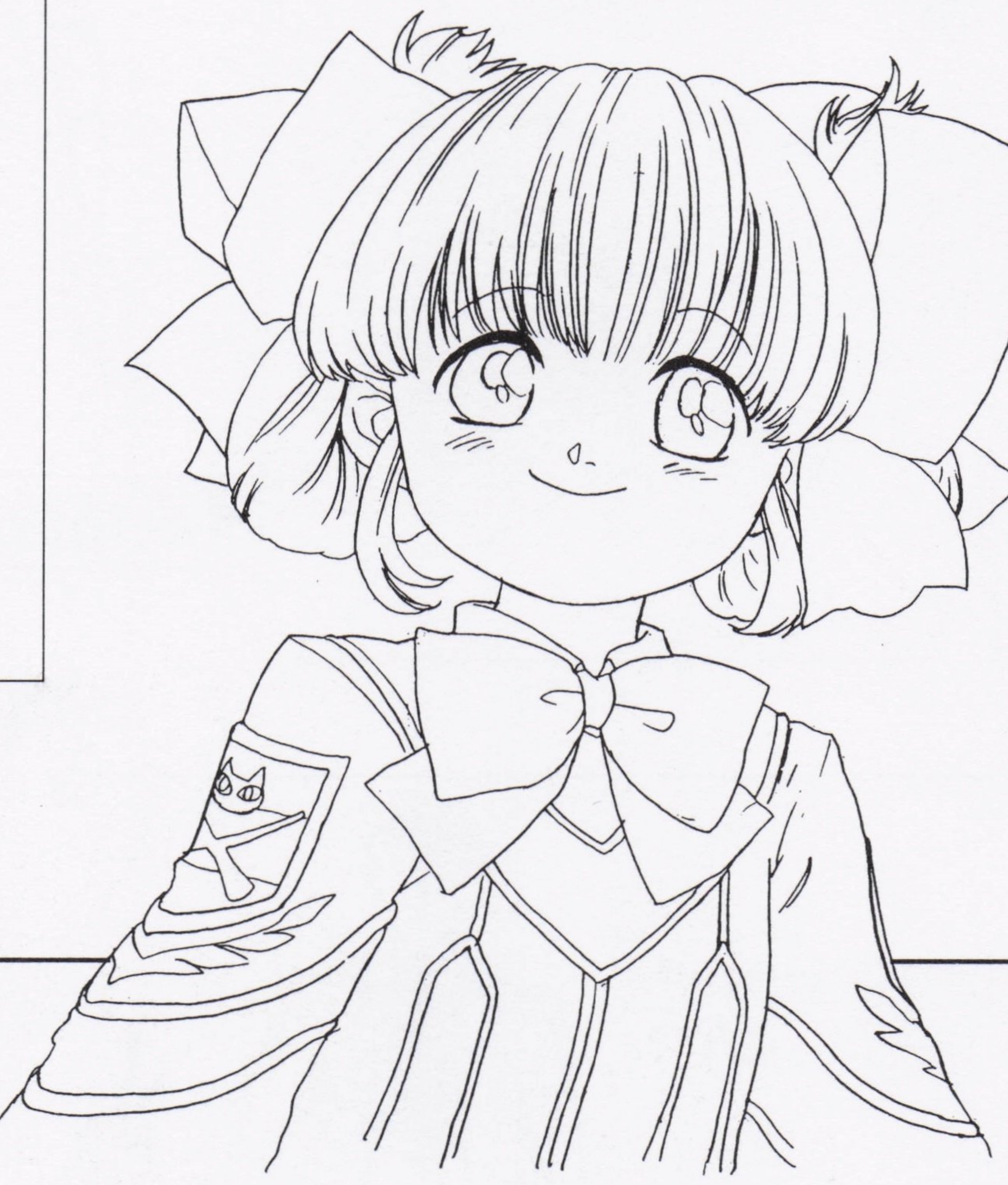
『GPM』のマスコットキャラ的なキャラ。笑顔が基調となっており、大きく笑うと、いわゆる〝スイカ口〟になる。もともと全体的にゆるやかなデザインの制服だが、彼女が着ると、より一層ダボダボな感じが強まる。

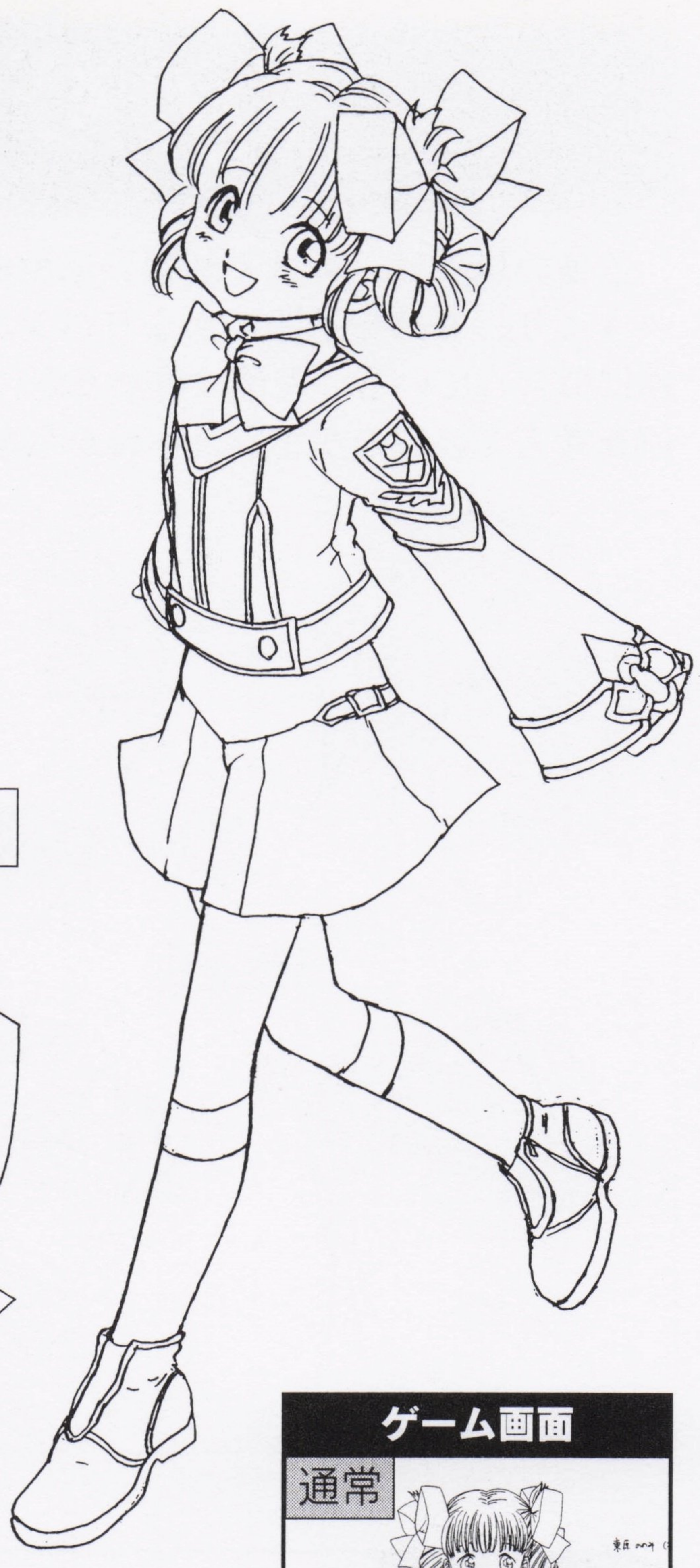


▲表情設定



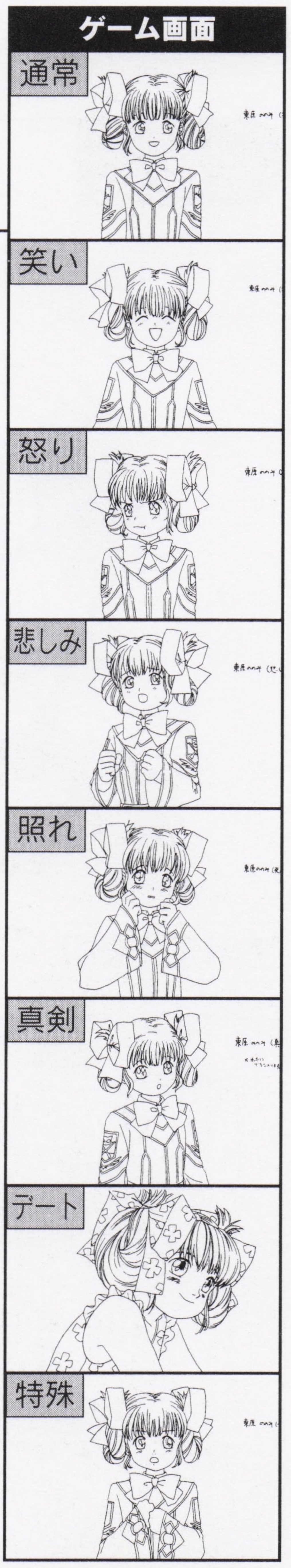
▲全身設定





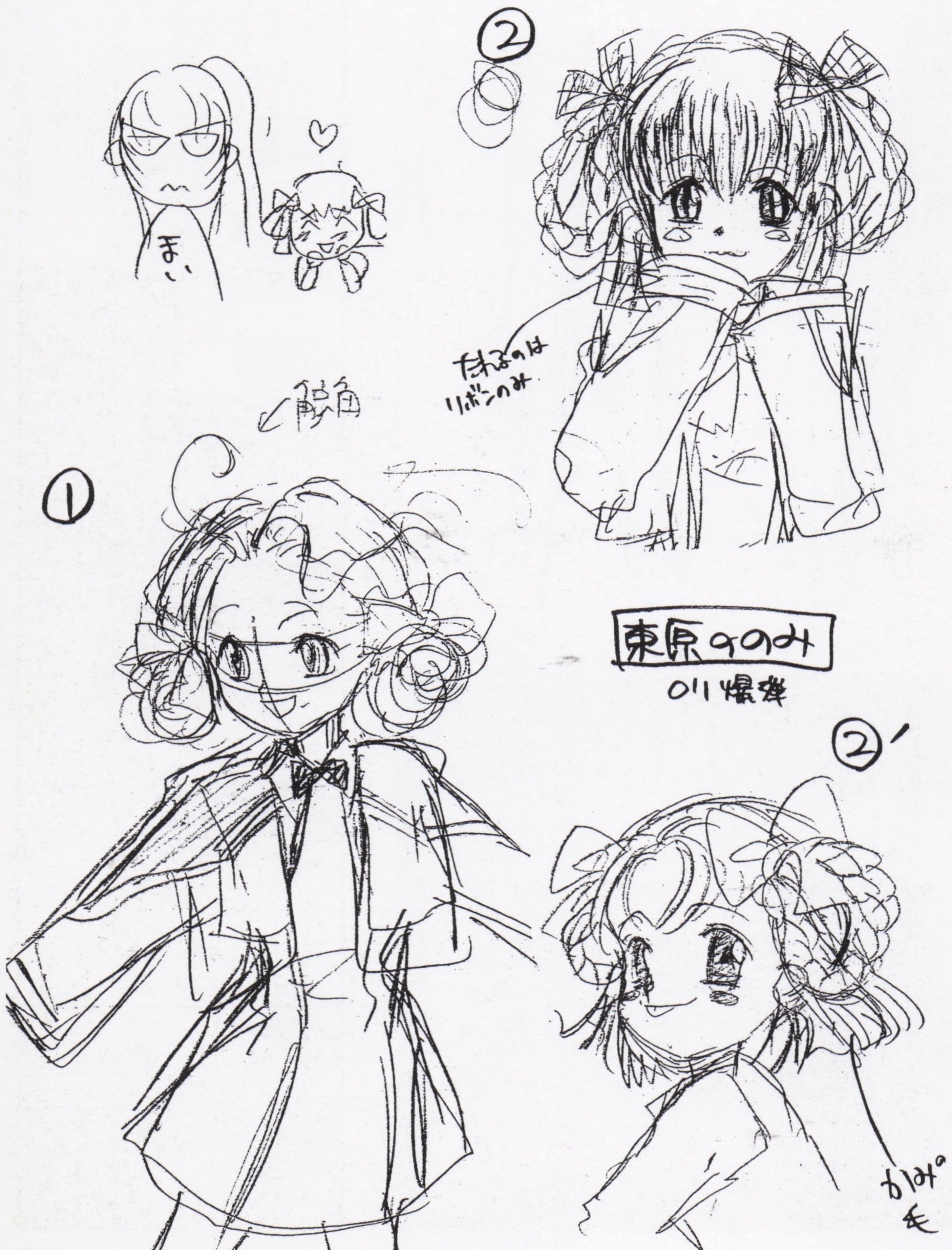
▶イラスト原画

ゲーム画面



初期設定

ののみの初期設定の数は少なく、基本的に決定稿とイメージの違いはない。ただ、初期段階のほうが、より幼いイメージを受ける。〝ロリ爆弾〟というストレートなキャッチが印象的。

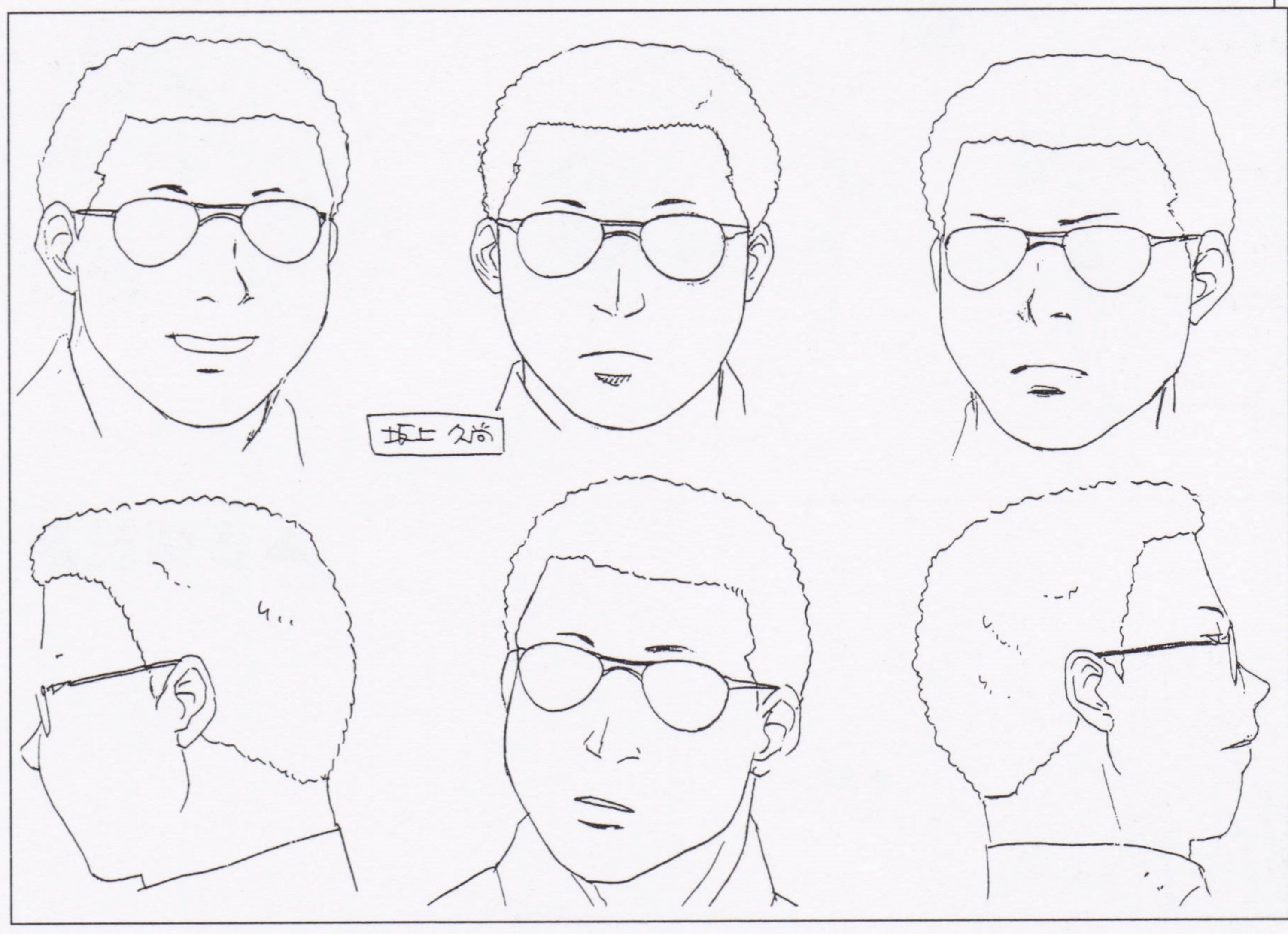


デザイナーズノートを拝見!!

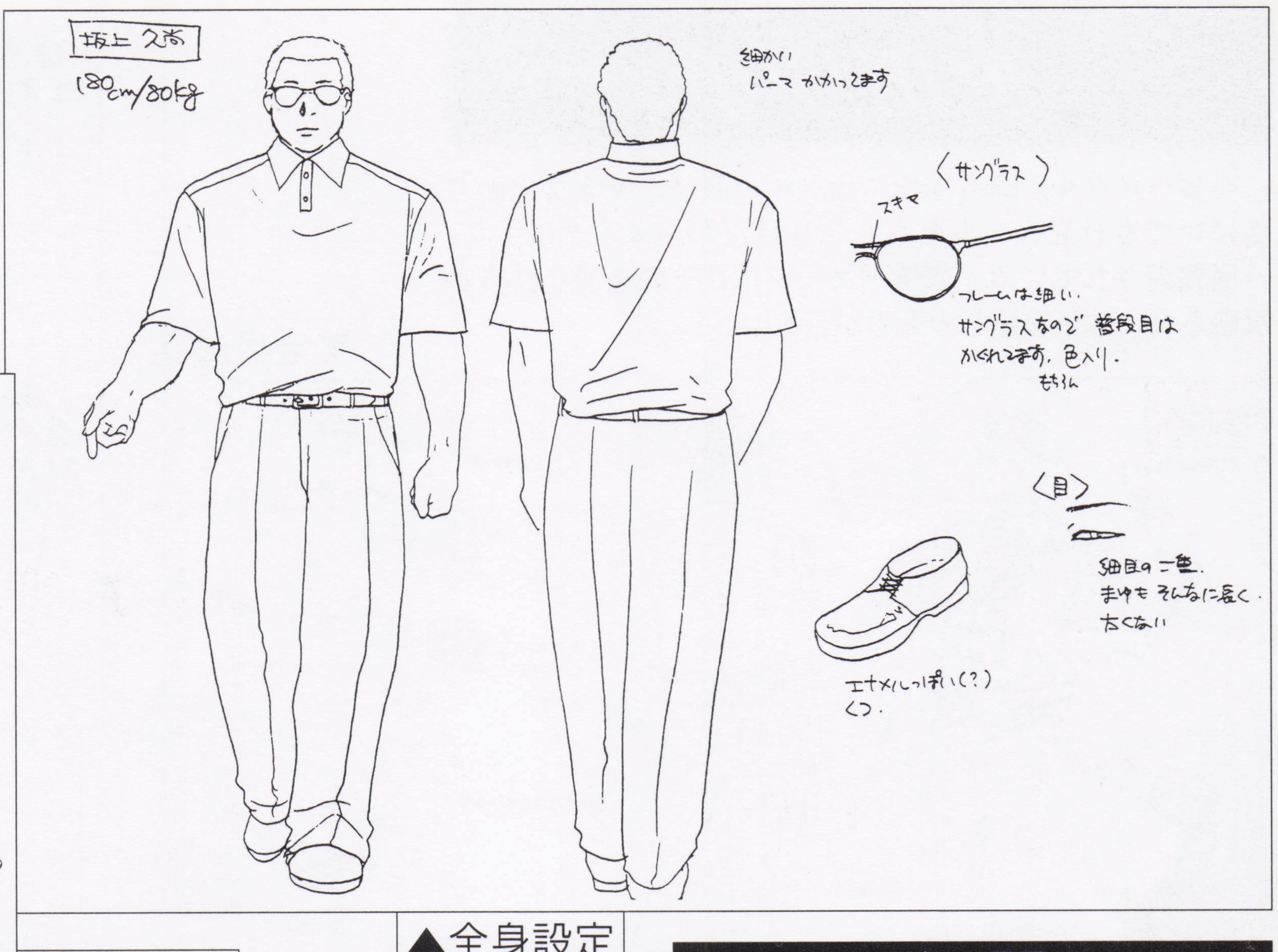
ゲーム中では見せてくれない、猫口の笑顔がとってもカワイイ。イラストの横には、ほっぺが赤い、目がでかい、顔はせまい、頭がでかいと、非常にわかりやすい注意書きが書き連ねられている。

坂上久臣

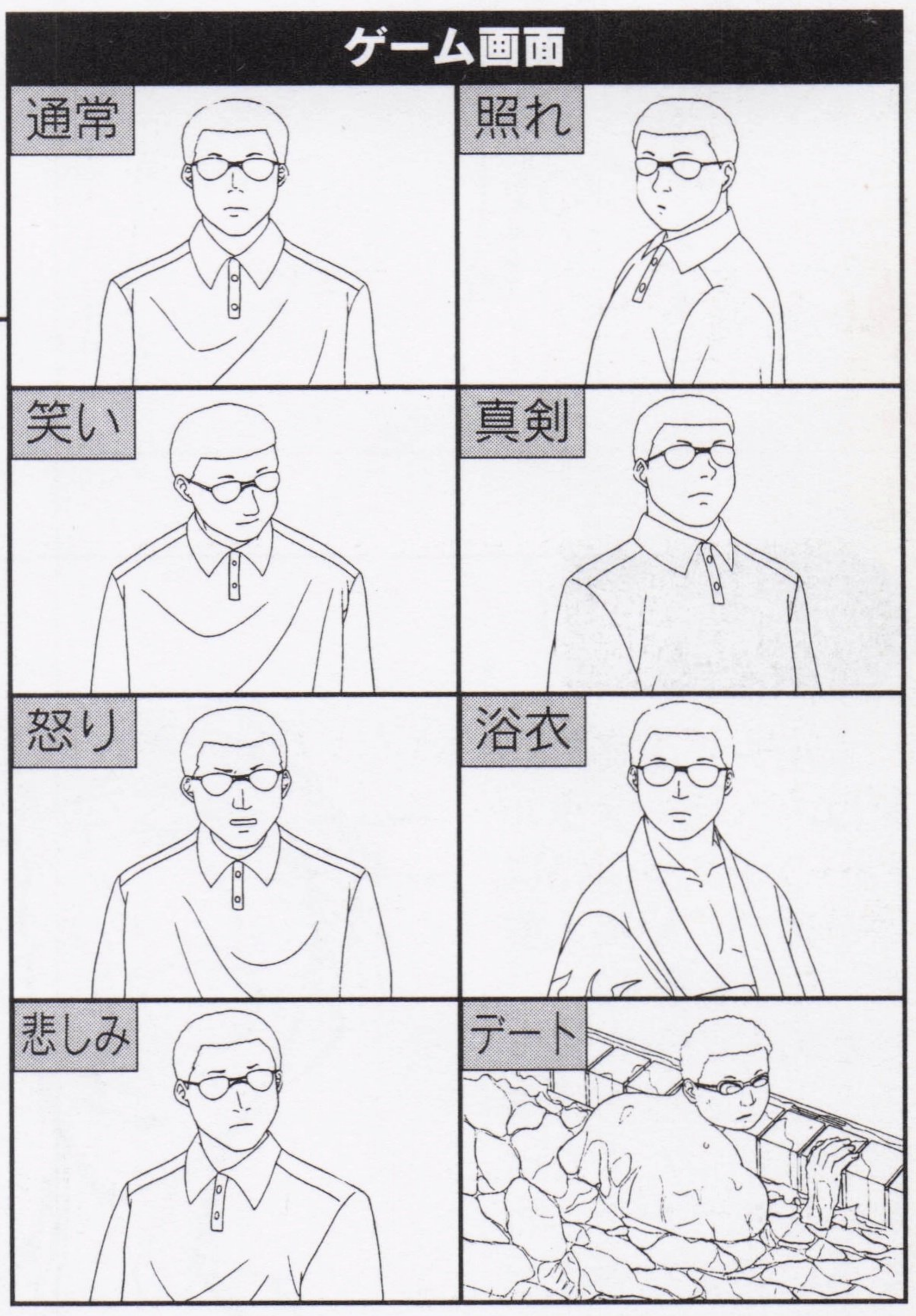
アルファ・システムのプログラマー・坂上氏がモデルとなっているキャラだが、軍属の教官としての雰囲気はバッチリである。感情的なキャラではないうえに、常にサングラスを着用しているため、表情はほとんど読みとれない。



◀表情設定



▲全身設定



初期設定

初期設定も何もない、まったくそのまんまの坂上先生。しかも、設定はコレ1枚しか存在しない。本人は「似てないなぁ」とおっしゃるが、モデルとなった坂上氏（プログラマー）にそっくり。それにしても浴衣＋マイクが似合う……。

デザイナーズノートを拝見!!

「浴衣には炎のガラ～」と注意書きが書かれているところを見ると、最初は浴衣がデフォルトの衣装だった可能性も。設定ではサングラス姿のみだが、はずしたところも見てみたい。

設定番外編 3

謎の動物

ぼう大な数に上る初期設定のなかには、まったくその正体のわからないキャラもいる。それがこのクァールだ。一見するとただの黒ヒョウなのだが、デザイナーズノートではブータと並んで1キャラ扱いされている。デザイナーズノートからは、鷺ノ宮に関連するキャラ（？）だったと推測できる。鷺ノ宮そのものが消えてしまったため、こちらの存在もなくなってしまったのだろうか。生き残れば（？）、ブータに続く第二の動物キャラになっていたのかも。

デザイナーズノートより

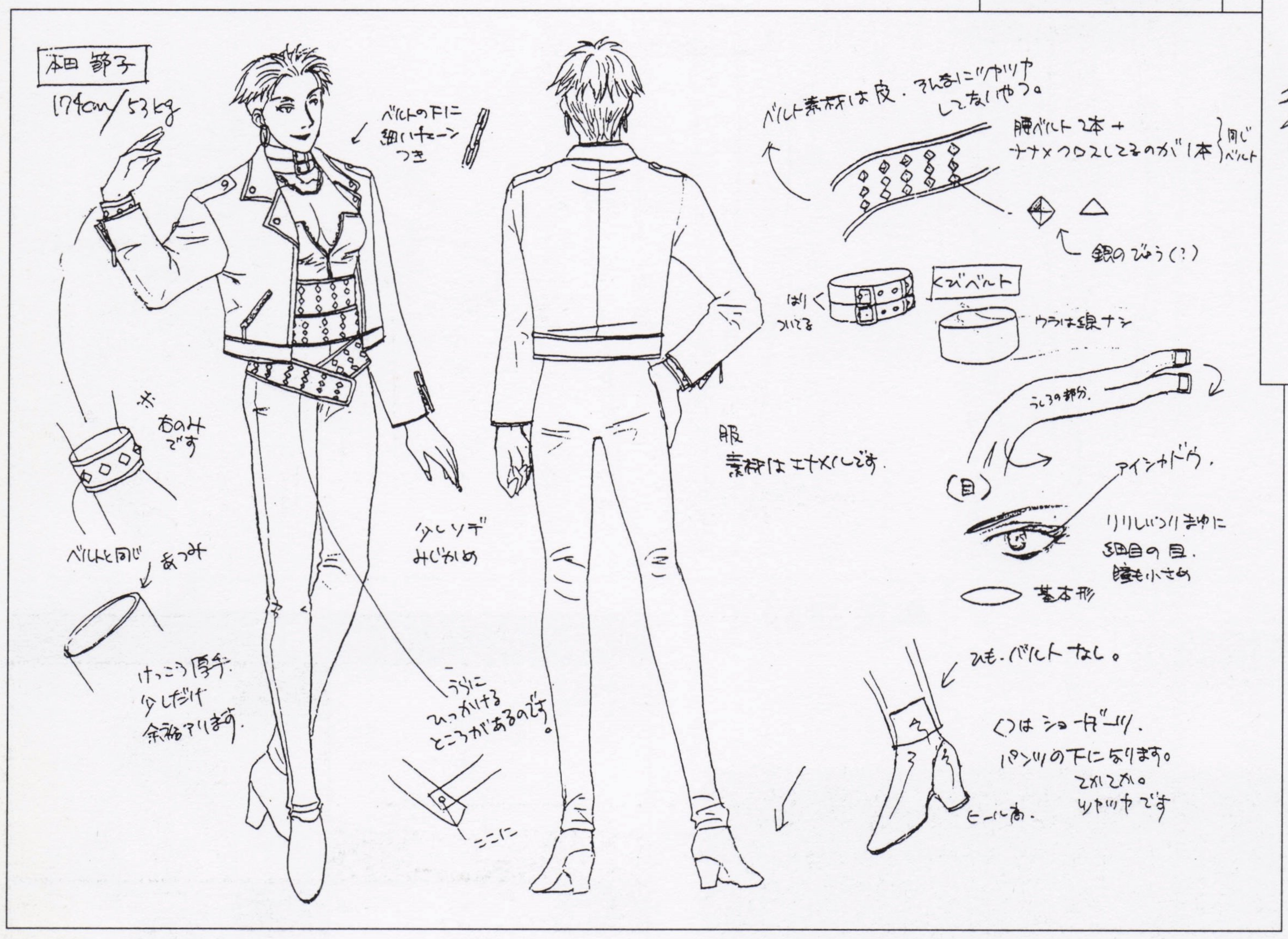
▼何の変哲もないただの黒ヒョウとある。じつは精霊だったとか、人語を解するといった設定はなかったようだ。

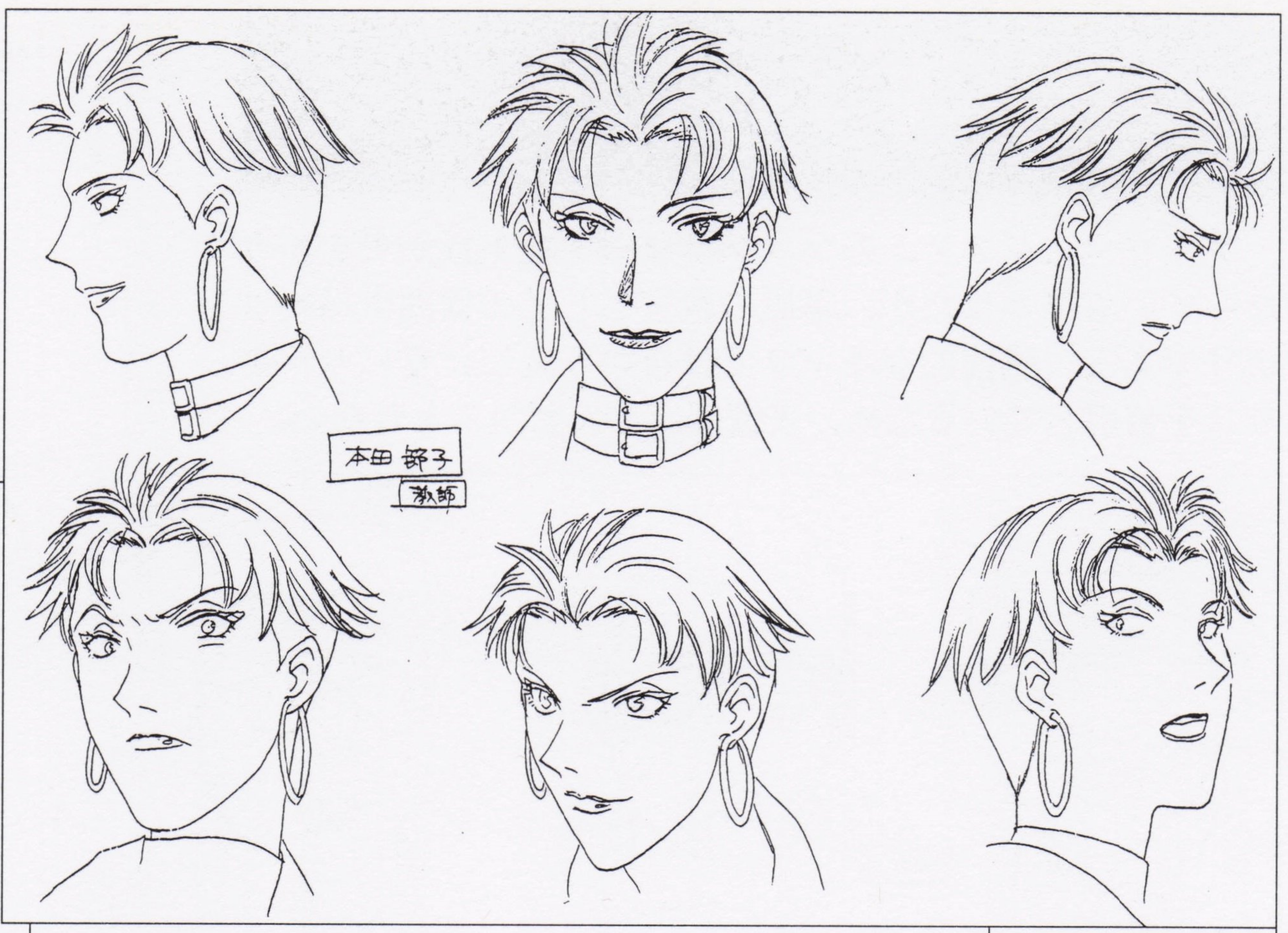
初期設定

本田節子

ヘビーメタル。真っ赤なエナメルの服は、マップ上のどこにいても目立つ。もともとツリ目だが、メイクにより、一層強調されている。表情パターンは、その豪快な性格が反映され、強気な感じのものが目立つ。

▼全身設定

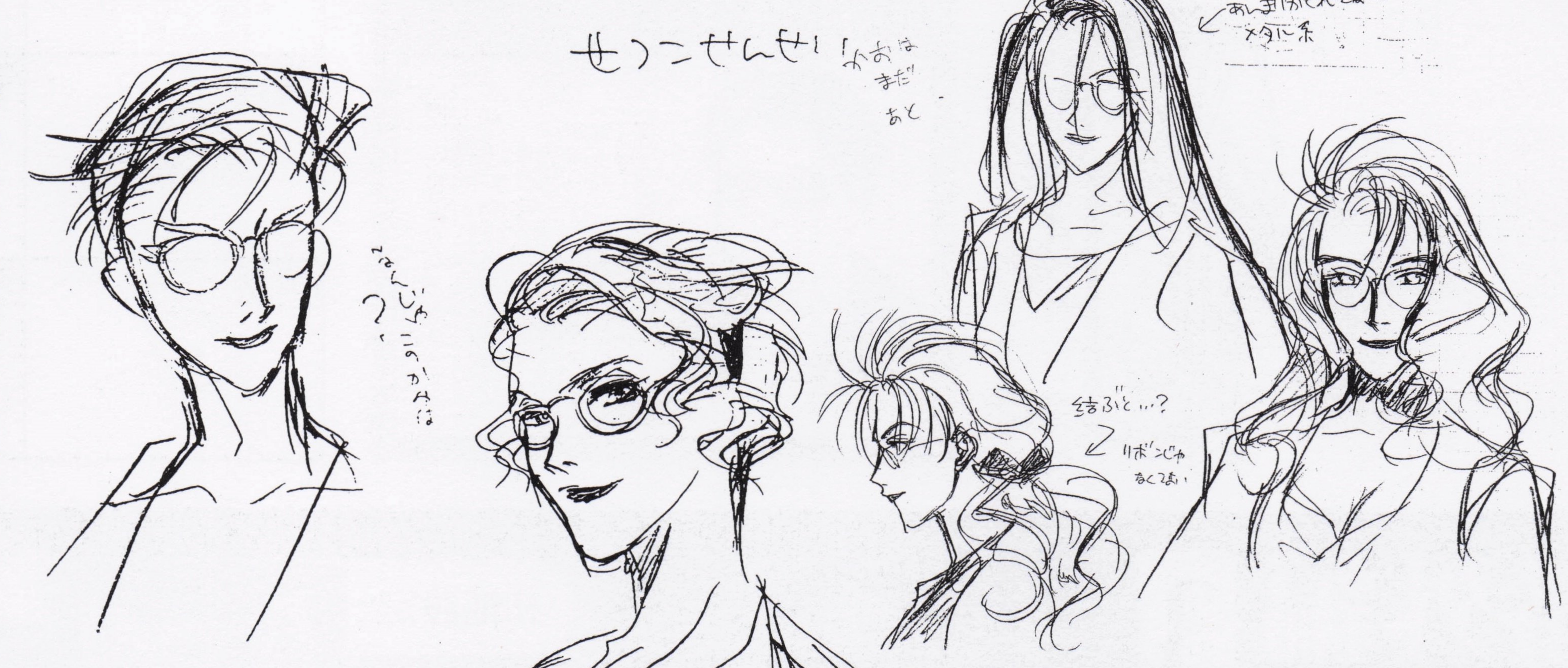




▲表情設定

初期設定

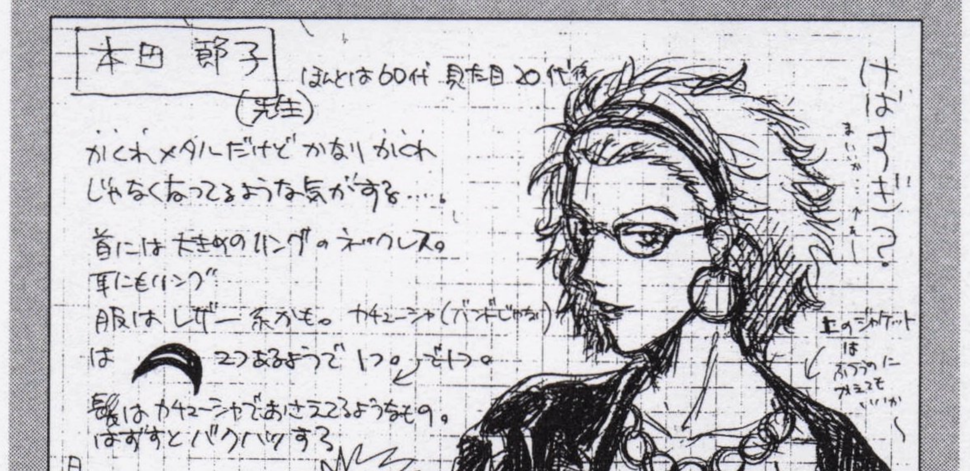
本田先生の初期設定は、ヘビーメタルというイメージにはほど遠い、超美人教師（しかも眼鏡）。これがのちの彼女になろうとは、誰も想像できなかったのではないだろうか。これくらい美人な先生だと、学生生活も楽しそうなのだが。



ゲーム画面

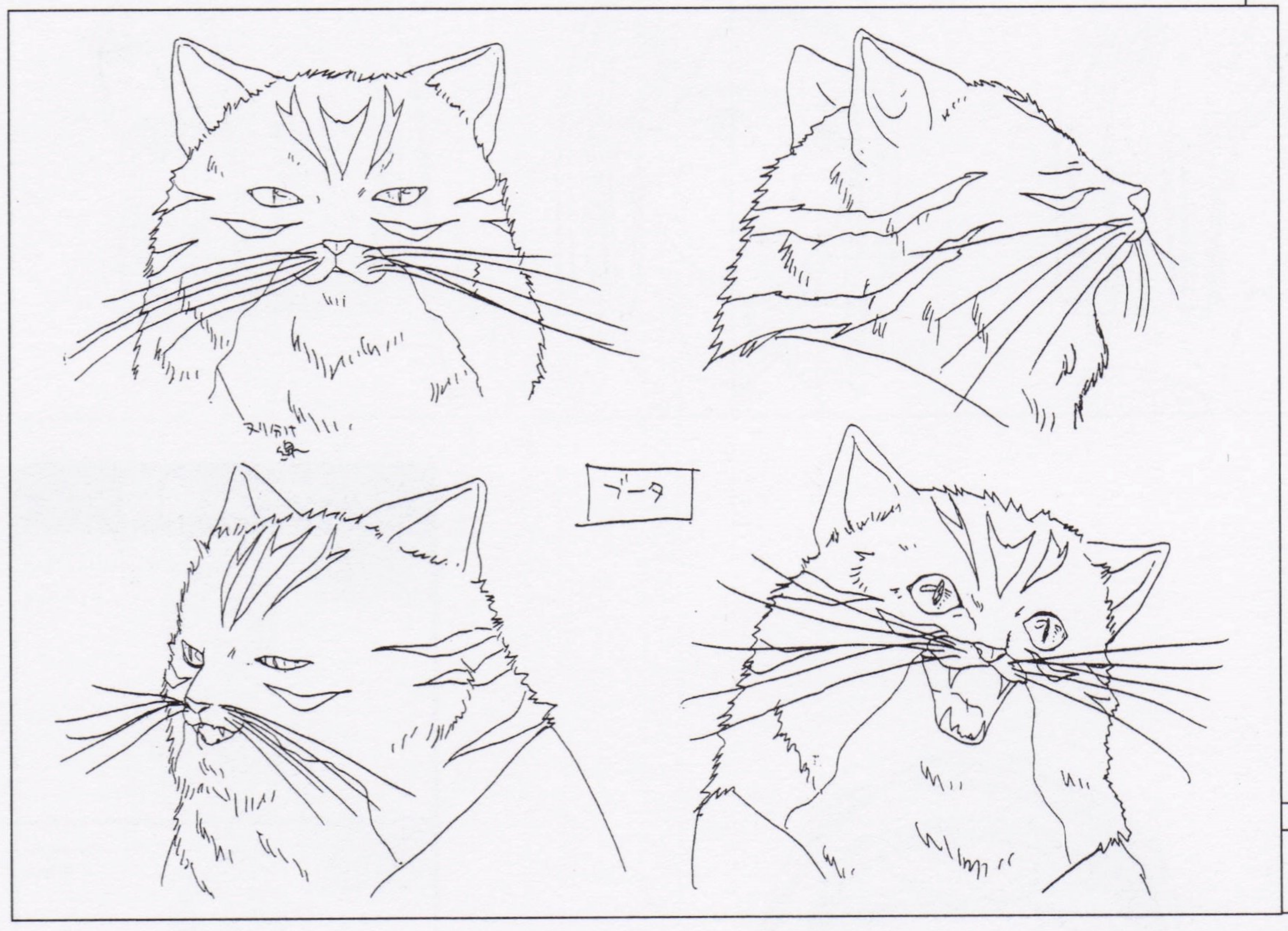
デザイナーズノートを拝見!!

デザイナーズノートの段階では、まだ眼鏡をかけている。最初は「隠れ」ヘビーメタルという設定だったようだが、最終的にはまったく「隠れてない」ヘビーメタルな人になってしまった。

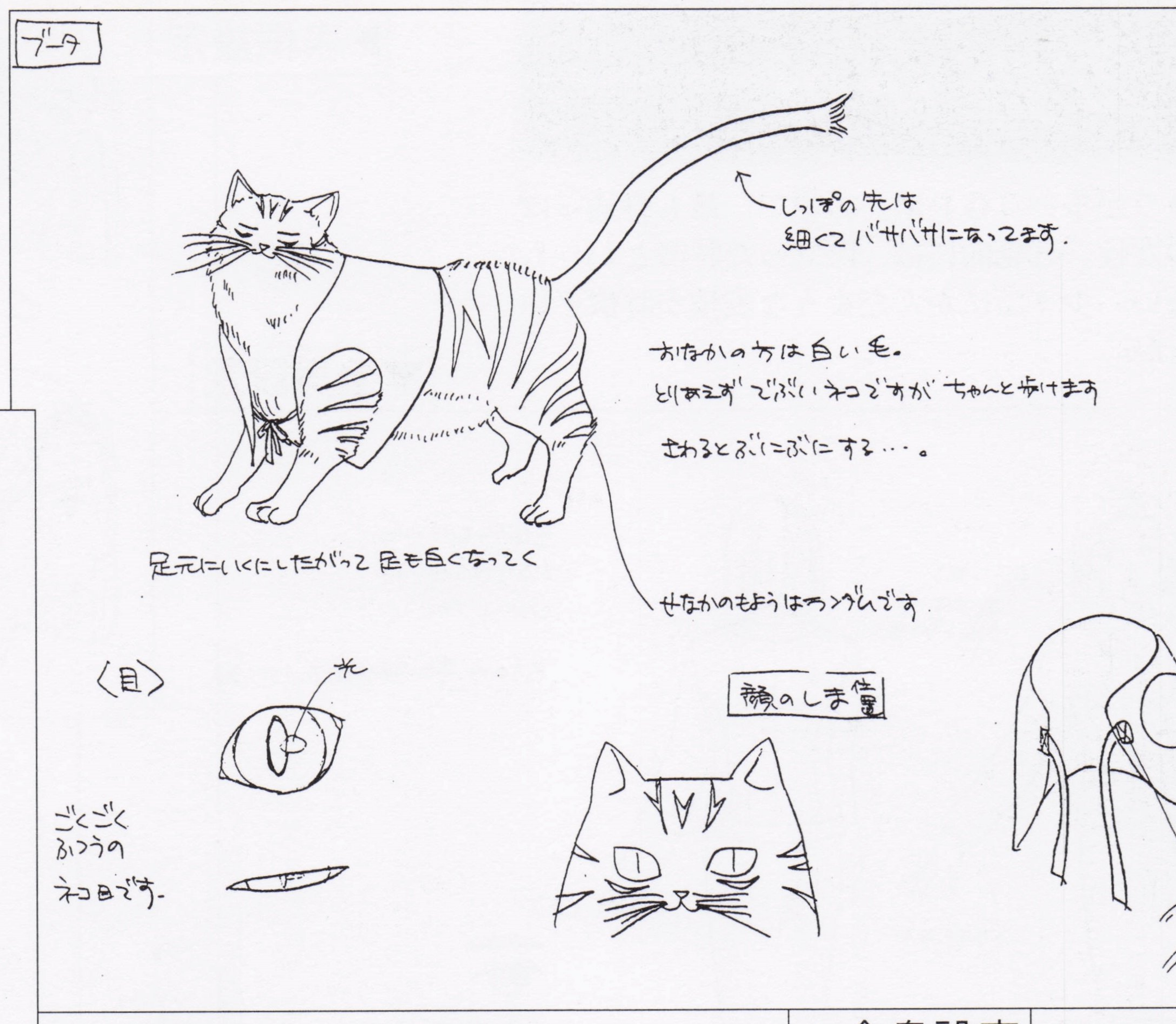


ブータ

見た目は普通のシマ猫。ただし、体長は約１mと、かなり巨大。おまけに、かなり太っている（体毛がふわふわなのではなく、身が詰まっている）。シッポがかなり長いのと、赤いちゃんちゃんこがデザイン的な特徴。



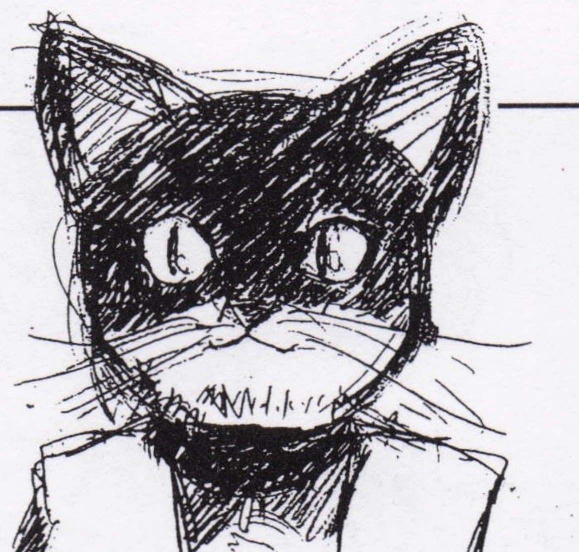
◀表情設定

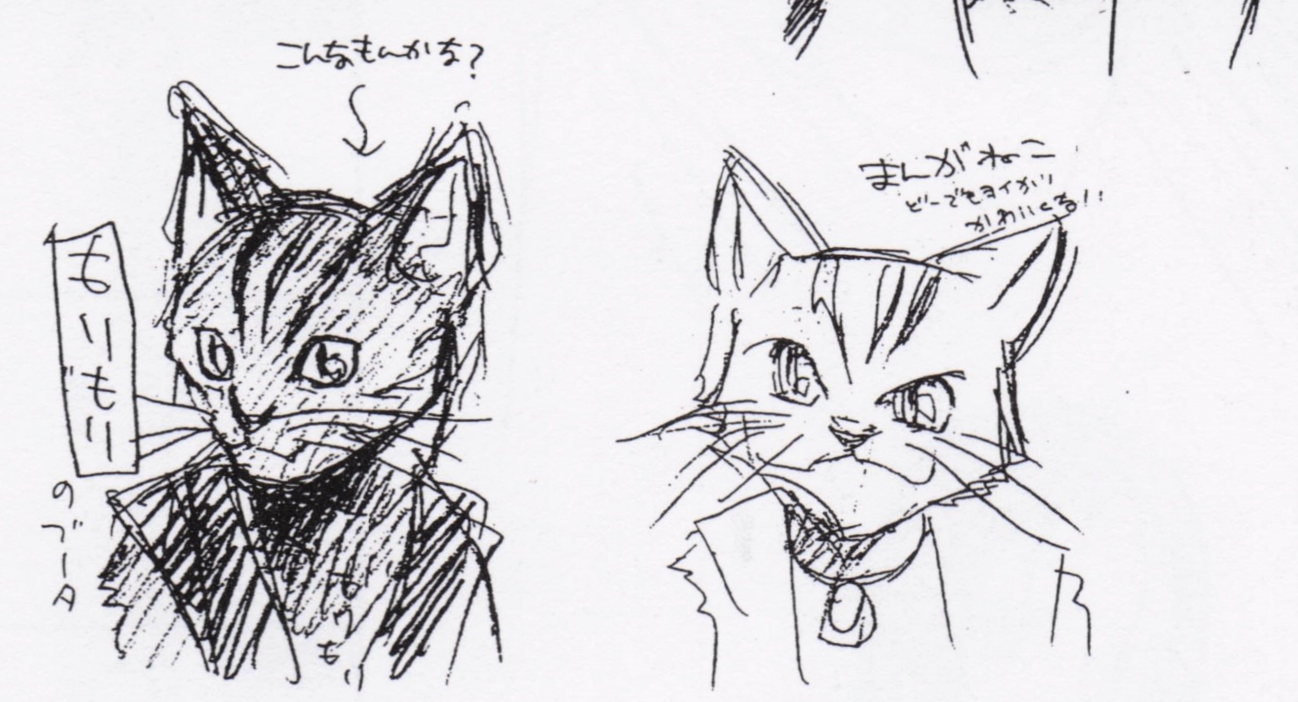


▲全身設定

初期設定

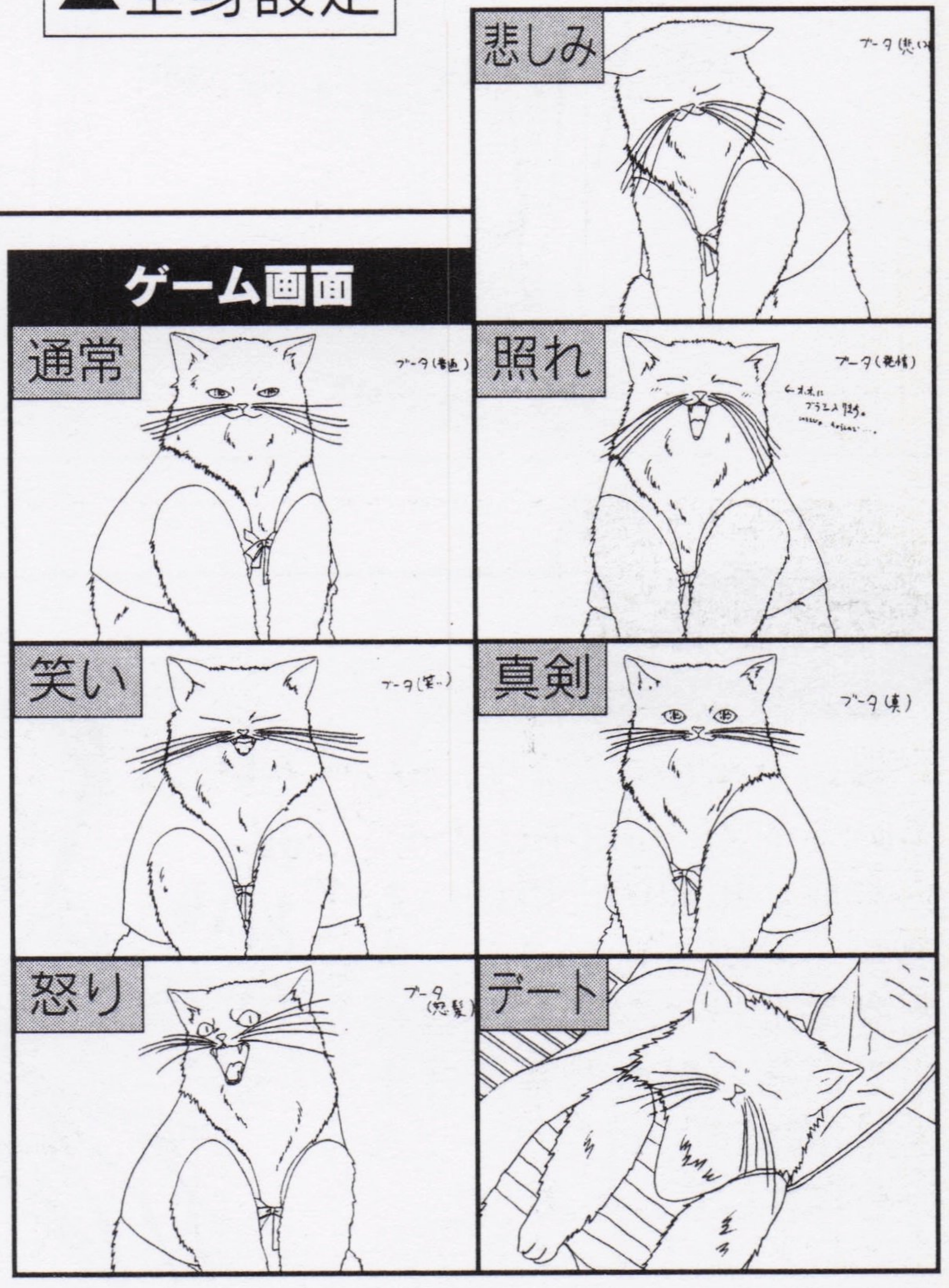
初期設定の段階では、かなり擬人化されている（表情も人間っぽい）。ほとんど「長○をはいた猫」そのままといった印象。現在のブータとはほど遠い。





デザイナーズノートを拝見!!

擬人化がかなり抑えられ、見た目はまんま猫となった。赤いチャンチャンコを着ており、だら〜っとした締まりのない顔をしている。最初は「モリモリ」という名前だったようだ。



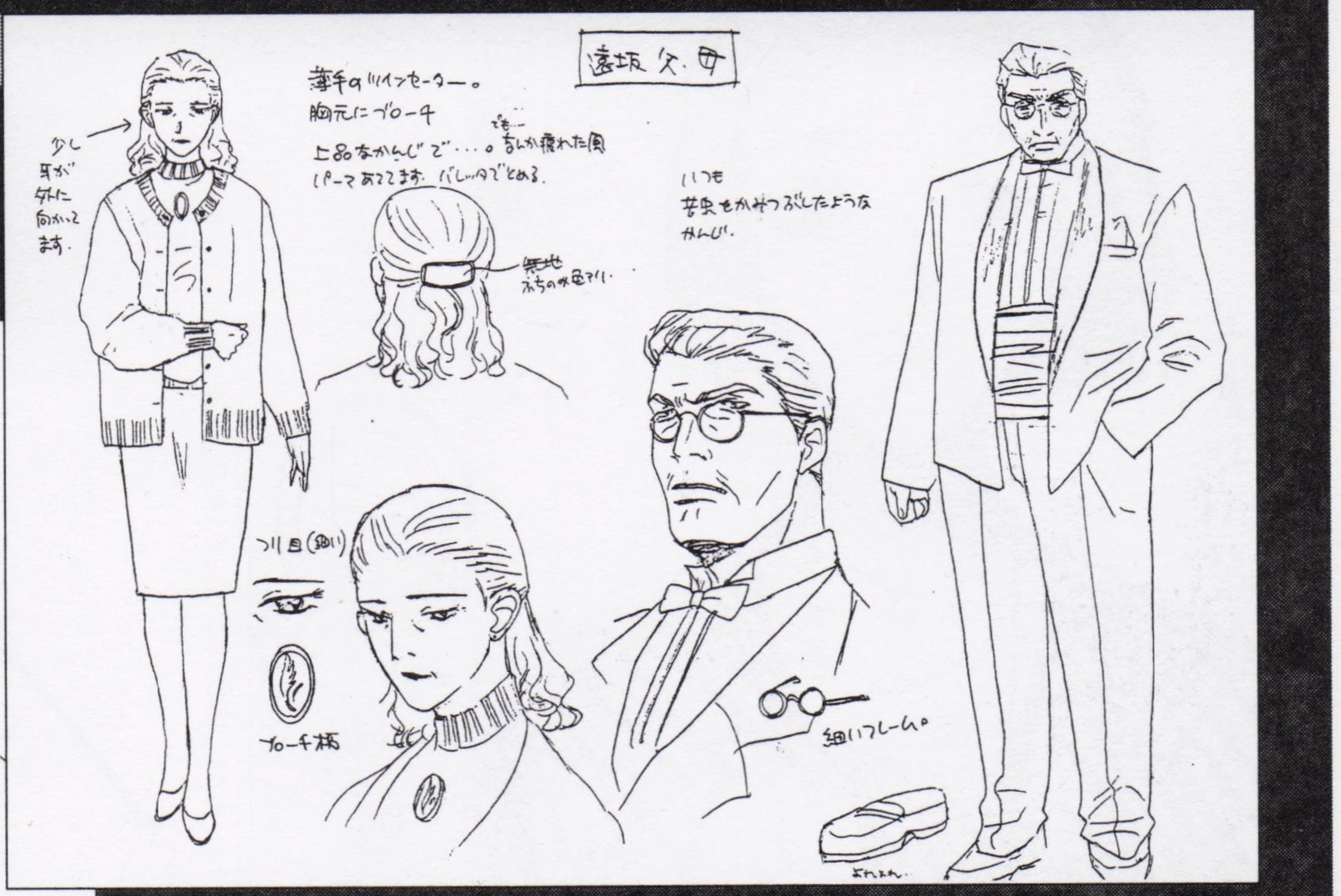
設定番外編 4

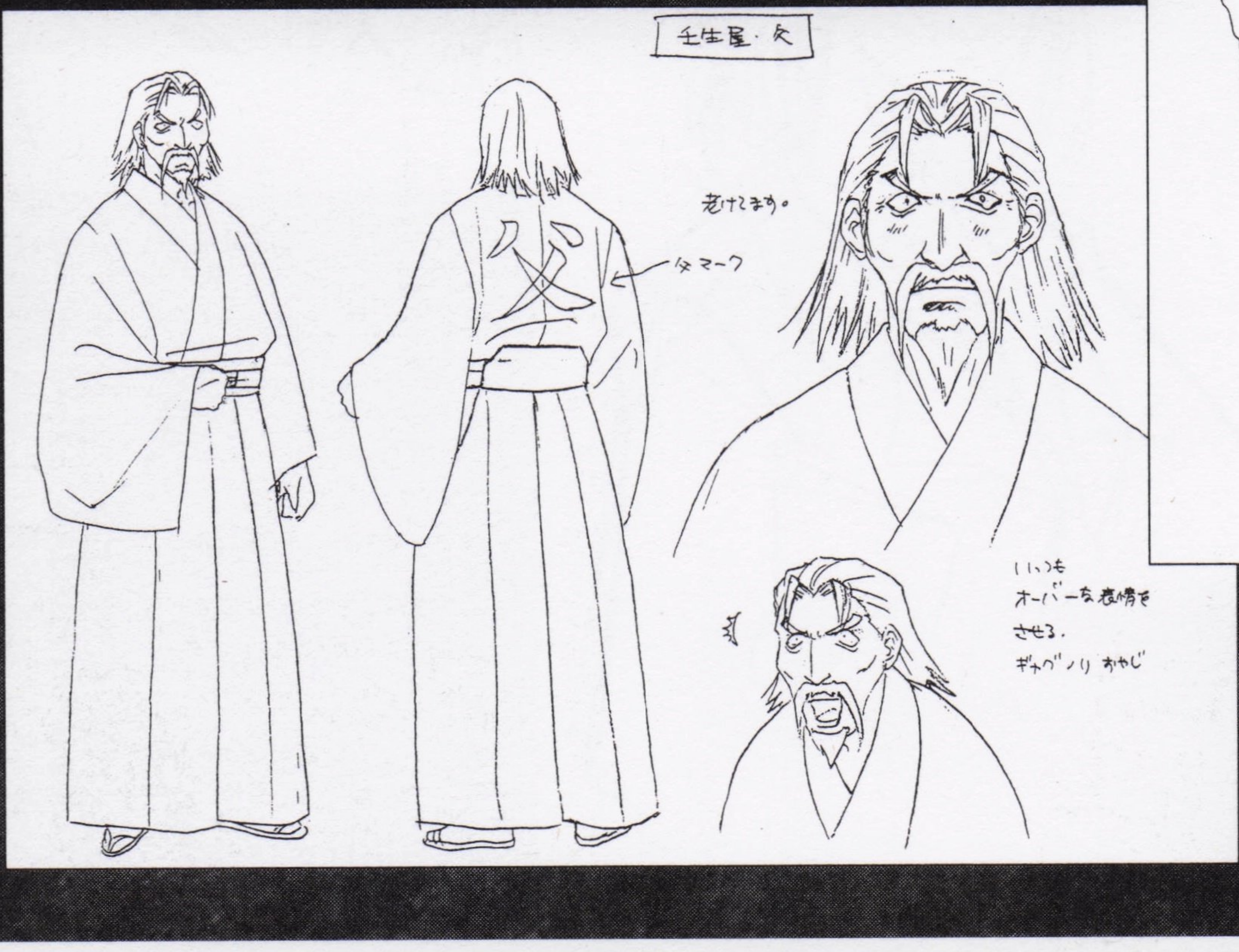
親の存在

ゲーム中ではほとんど語られることのない、登場キャラたちの親の存在。芝村一族や茜の母親など、家族が物語に絡んでくることはあっても、直接登場することはなかった。しかし、初期設定資料のなかには、壬生屋の父親と遠坂の両親の姿を確認することができる。ここでは、その貴重な2点を紹介しよう。これらの人物は、ボツになったというストーリーモードで登場させる予定だったのだろうか、かなり細かいところまで設定されている。

遠坂の両親

▶大貿易商の遠坂の両親。父親は元警官らしい。残念ながら、遠坂がかわいがっているという妹の設定はない。





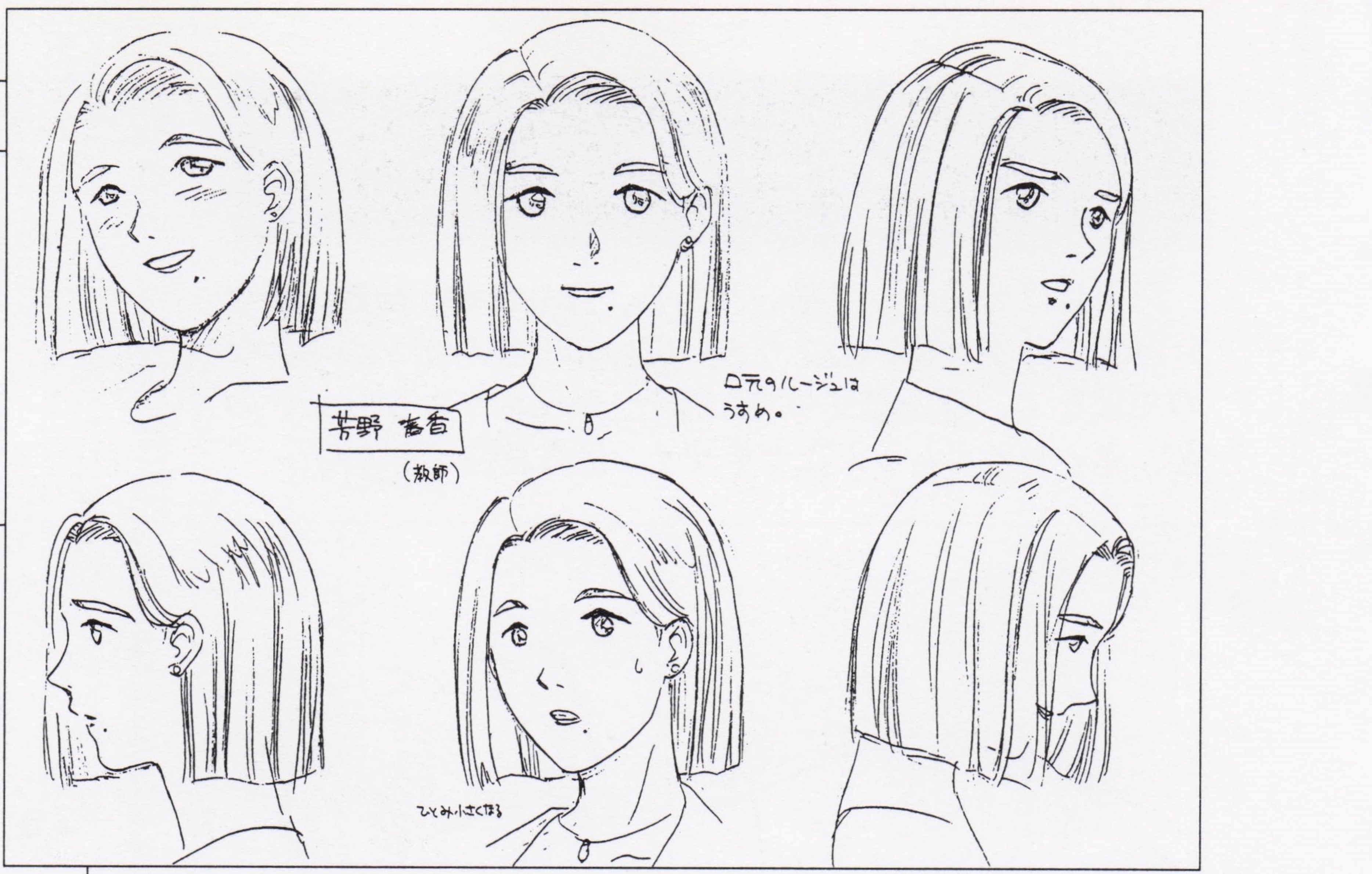
壬生屋の父親

◀厳格そうな壬生屋の父親。壬生屋と恋人状態になると、この父親と決闘しなくてはならない(笑)。強そう……。

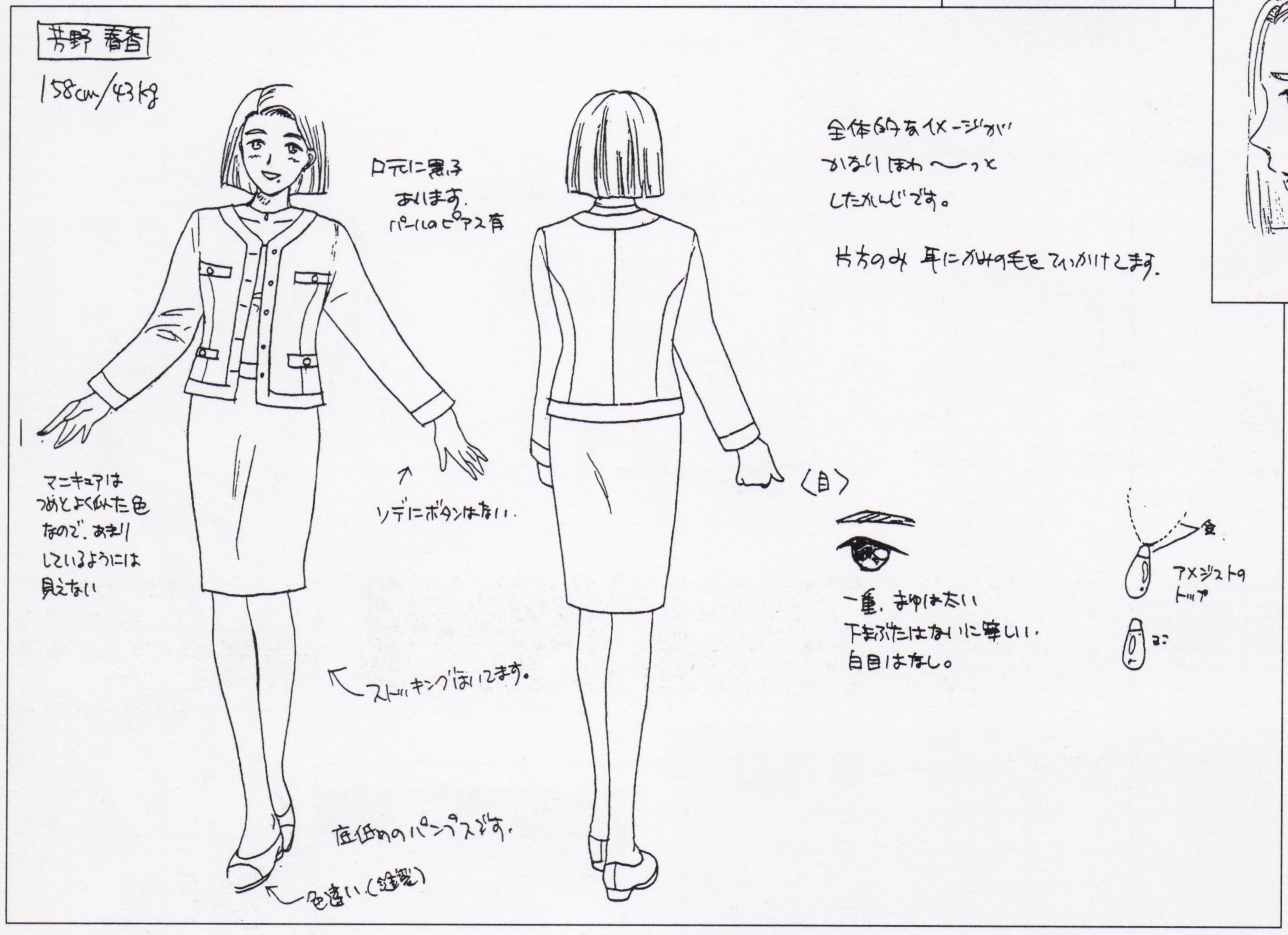
芳野春香

個性的なキャラが多い『GPM』の中で、最も普通っぽい雰囲気を持つ女性。外見的には、際立った特徴というものは見当たらない。少々はにかんだような表情が特徴といえば特徴だろうか。

▶表情設定



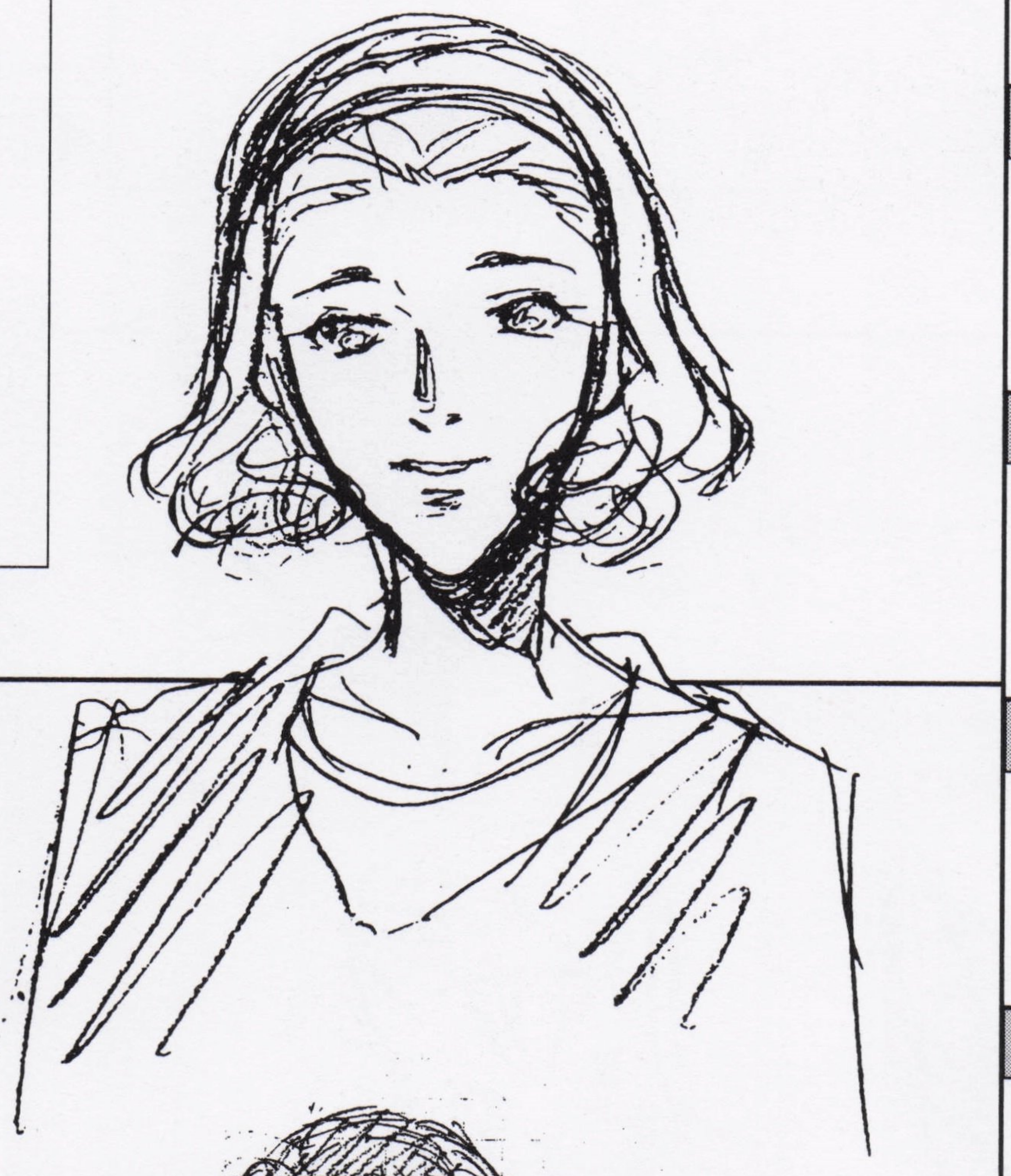
▼全身設定

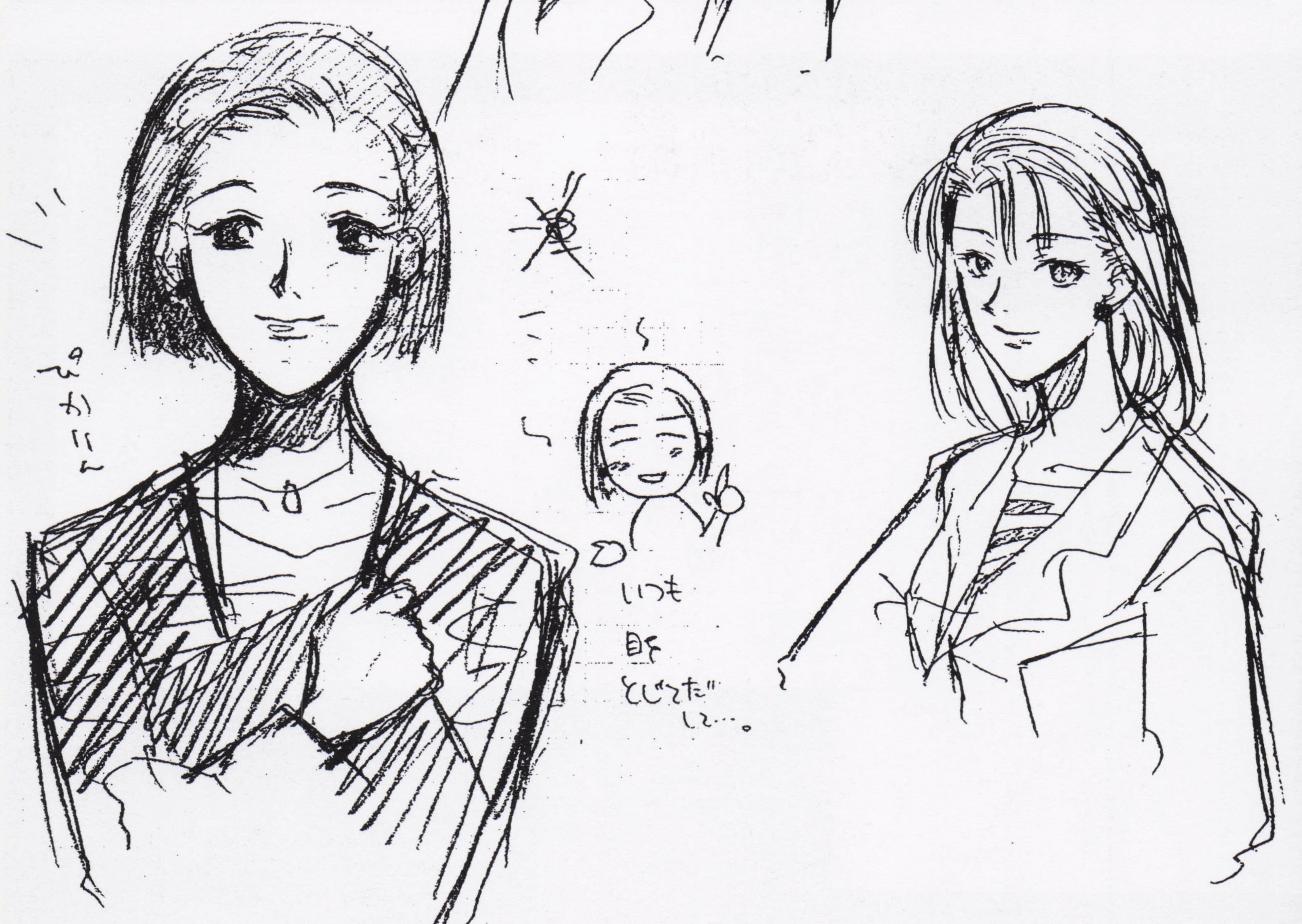


ゲーム画面

初期設定

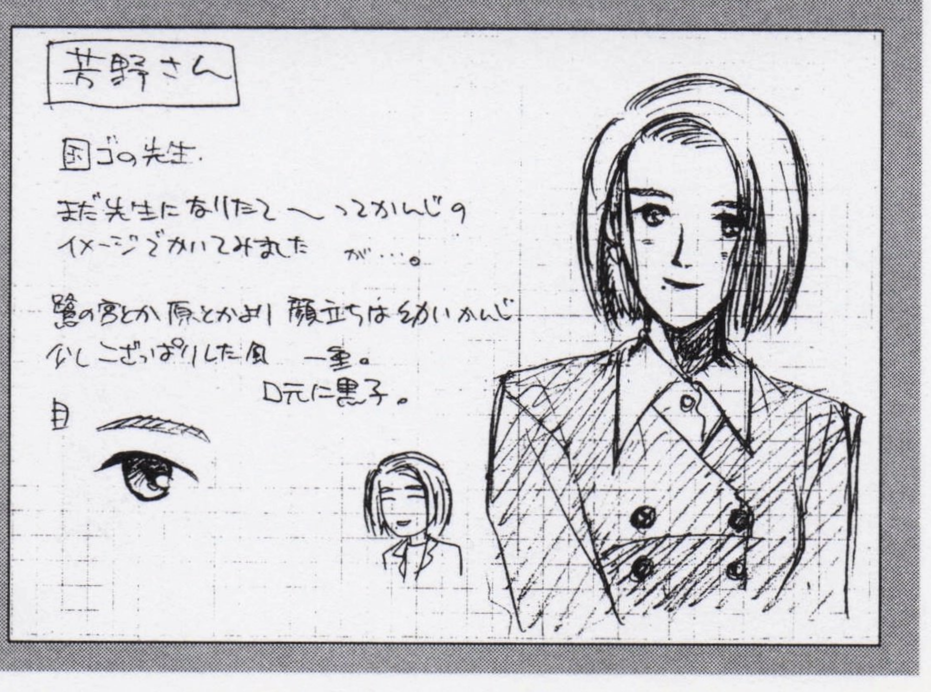
優しくキレイなお姉さんというイメージはそのまま。しかし、年齢的には幼いものからおばさん風まで、さまざまなバージョンが存在している（髪型もさまざまだ）。眼鏡をかけたバージョンも存在していたようだ。





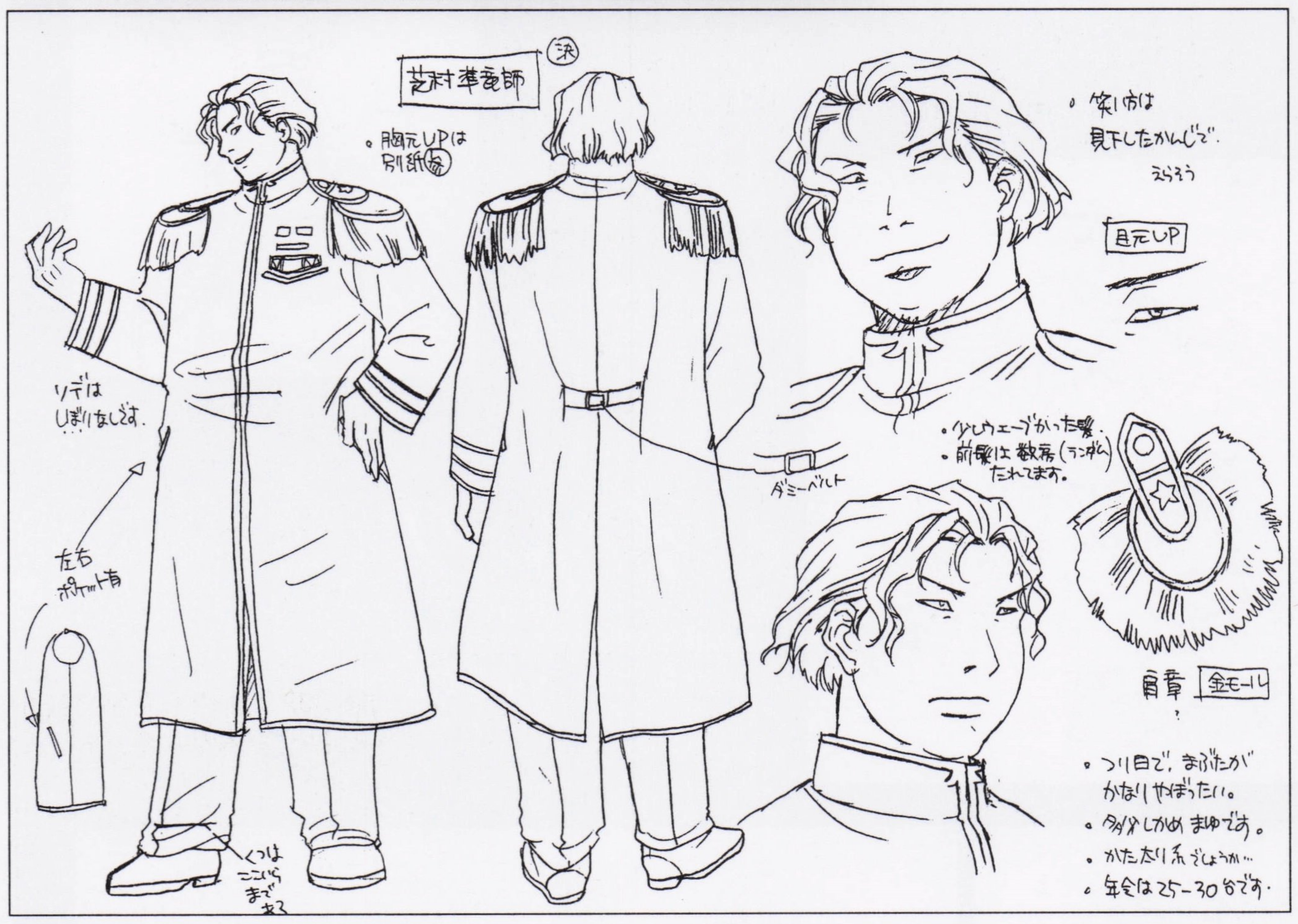
デザイナーズノートを拝見!!

直接戦闘にかかわってこないため、ほとんど存在感がない芳野先生。最終的にはぽわ～んとした、やや幼い印象に落ち着いたようだ。このぽわ～んとしたところも、存在感の薄い要因だろうか。



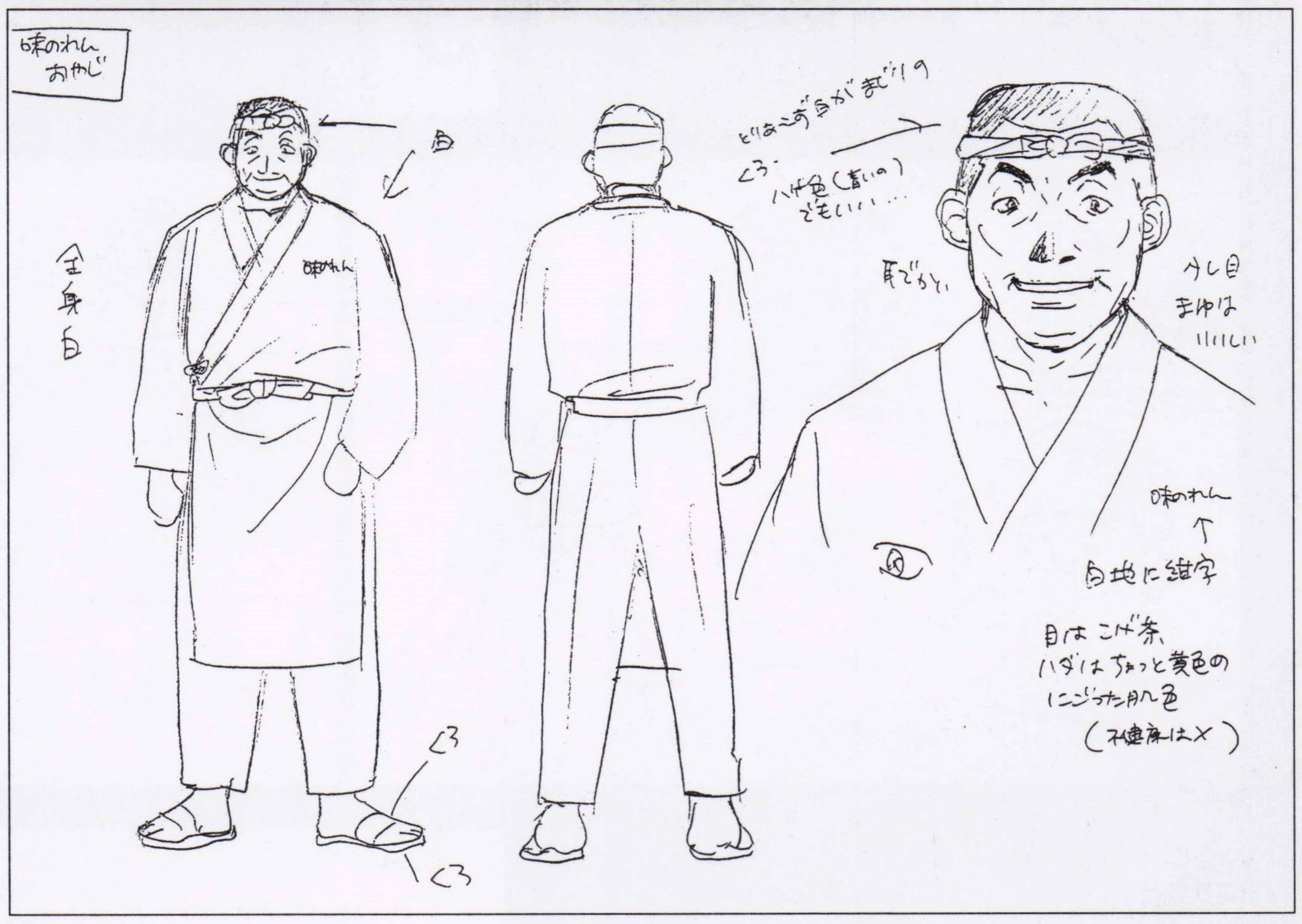
芝村勝吏(準竜師)

▼5121小隊直属の指揮官。ソックスハンターでもあり、協会内ではMr.Bとして暗躍している。



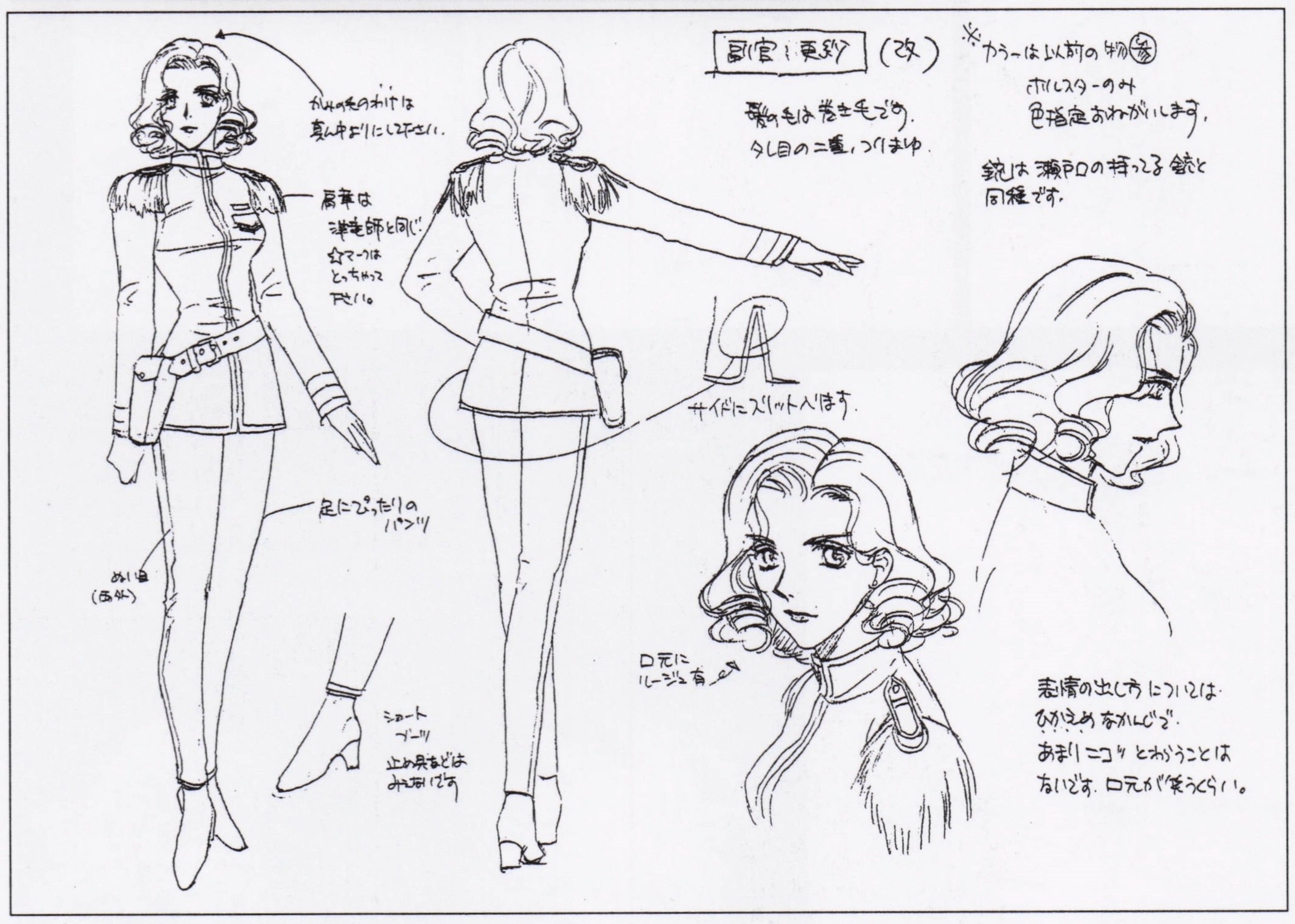
味のれん親父

▼味のれんを経営するただの親父と思いきや、じつはソックスハンターで、中村たちの先輩。準竜師とも知り合い。



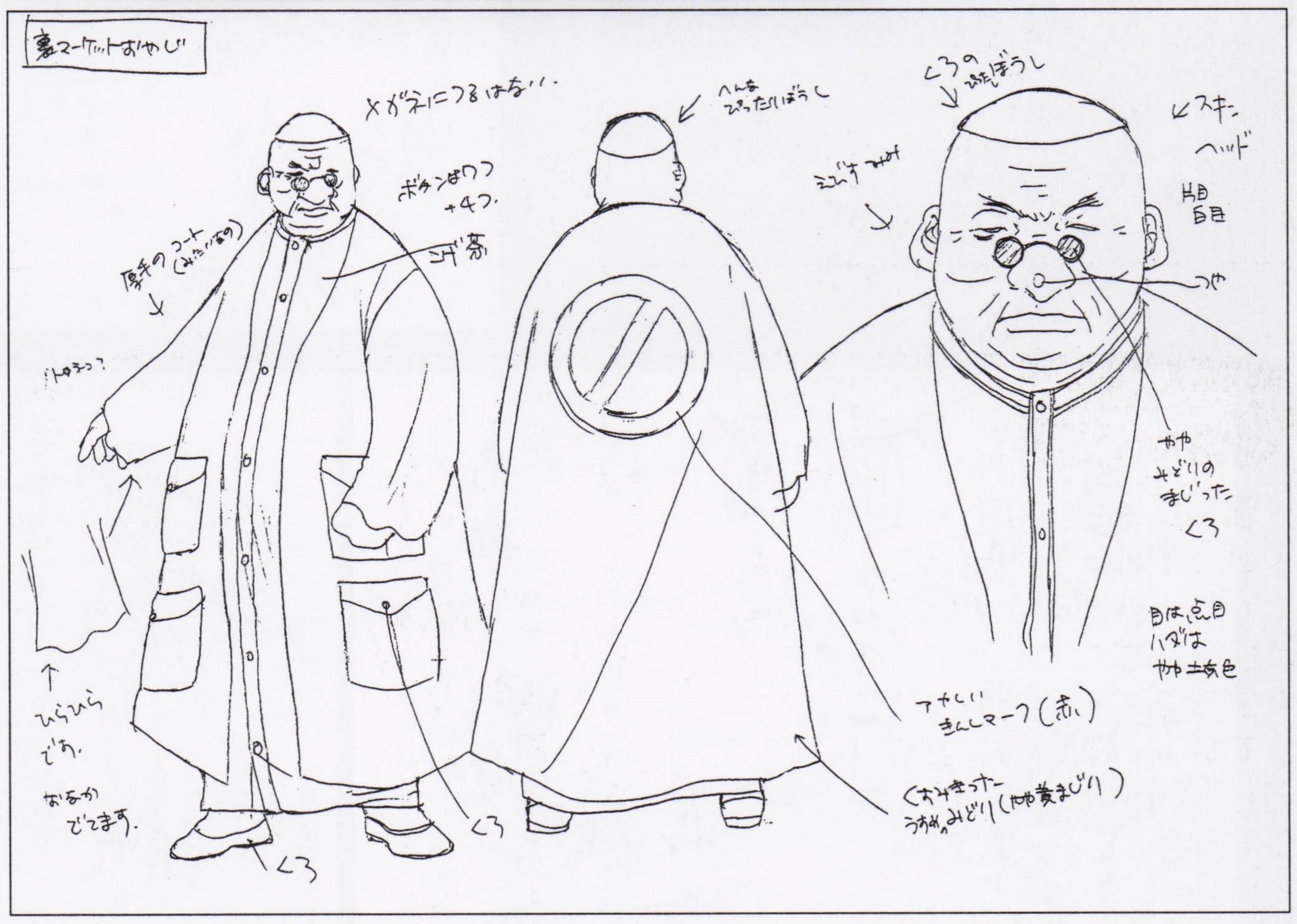
ウイチタ・更紗(副官)

▼準竜師の副官で、学生時代からの知人。ソックスハンター協会の敵対組織、風紀委員の1人でもある。



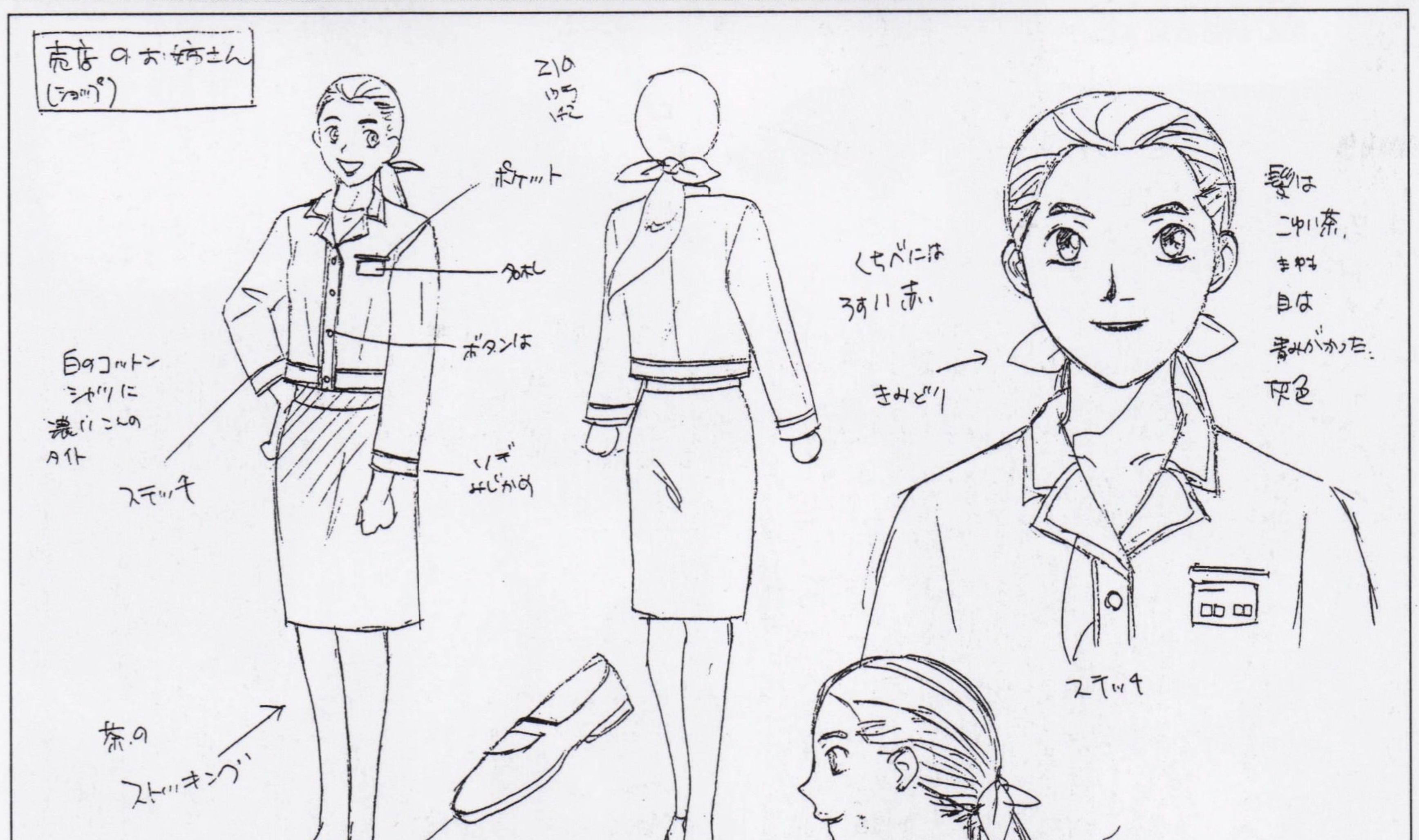
裏マーケット親父

▼怪しげな店を営む親父。これまたソックスハンターのOB。準竜師と味のれんの親父と組んで活躍していた。



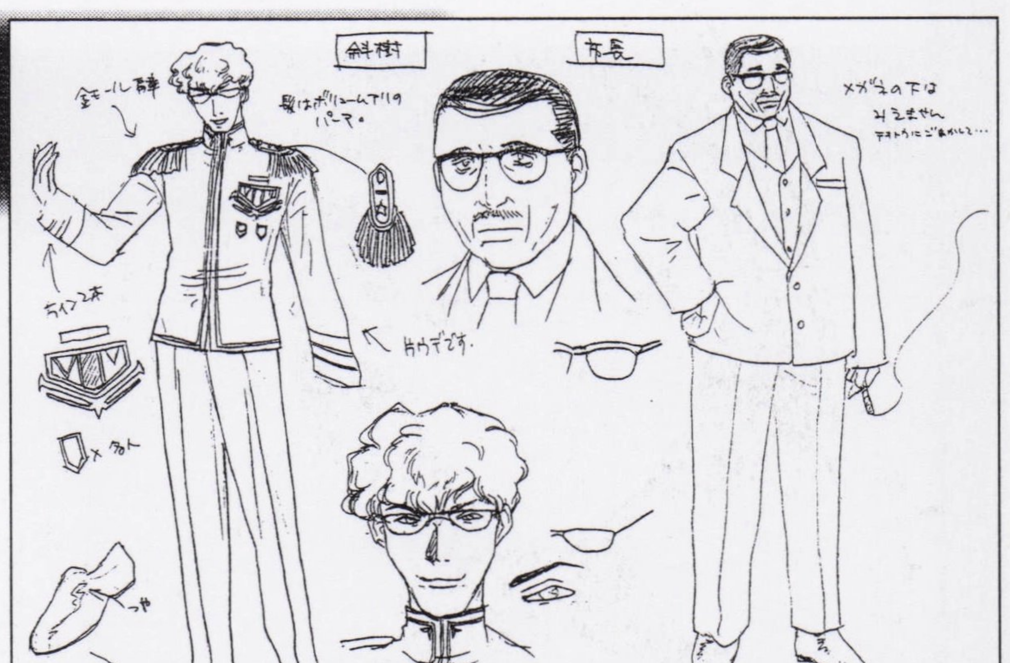
売店のお姉さん

▼尚敬高校の売店で売り子を務めるお姉さん。ただの業者の人であり、なんの組織とも関係ない、いわゆる普通の人。

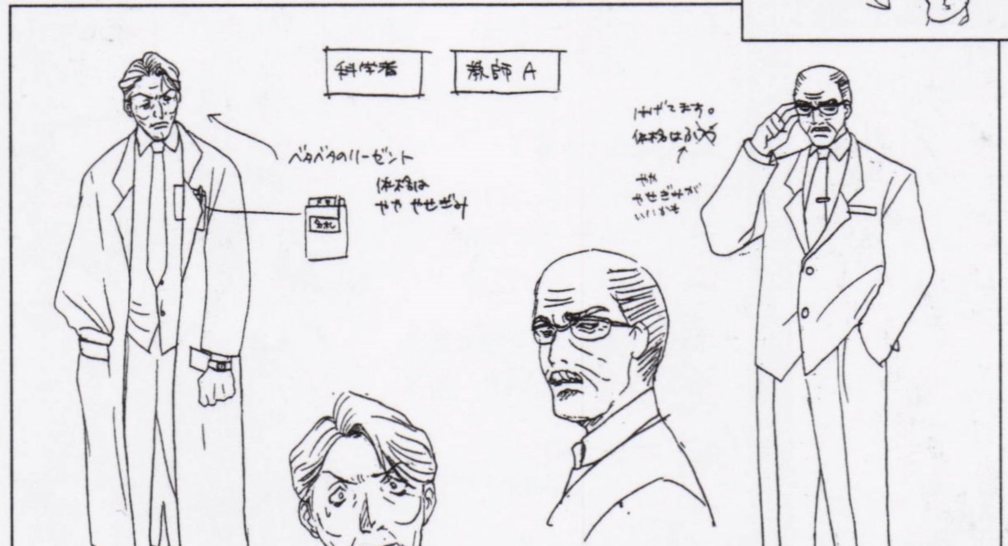


その他

熊本県知事や女子高の教師など、その他のサブキャラクターたちの設定を、まとめて紹介。ゲームには登場していないキャラの設定もある。



▲右は、熊本市長。左のキャラは、ボツシナリオ（シナリオ1）に登場する予定だった斜樹準竜師。



◀右は尚敬高校の教師。本田先生たちの上司にあたる。左の科学者は、ゲーム中には登場していない。

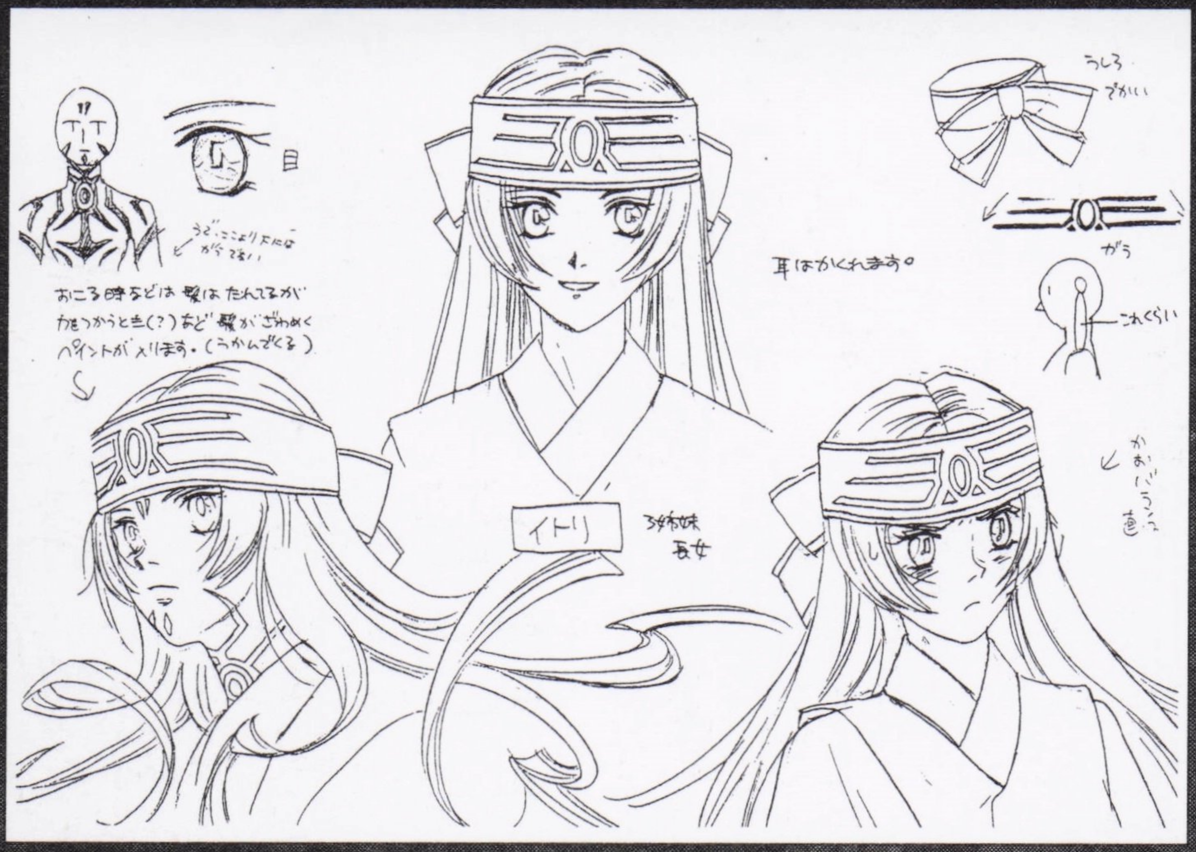
設定番外編 5

小神族

速水たちについている小神族たち。イトリのみイベントCGが用意されているが、ほかの2人は、エンディングのCGのみと寂しい。しかし、じつはかなり細かい設定が存在していたのだ。

対比図

▶小神族の対比図。身長はだいたい30cmくらいだろうか。ほぼ人形サイズだ。

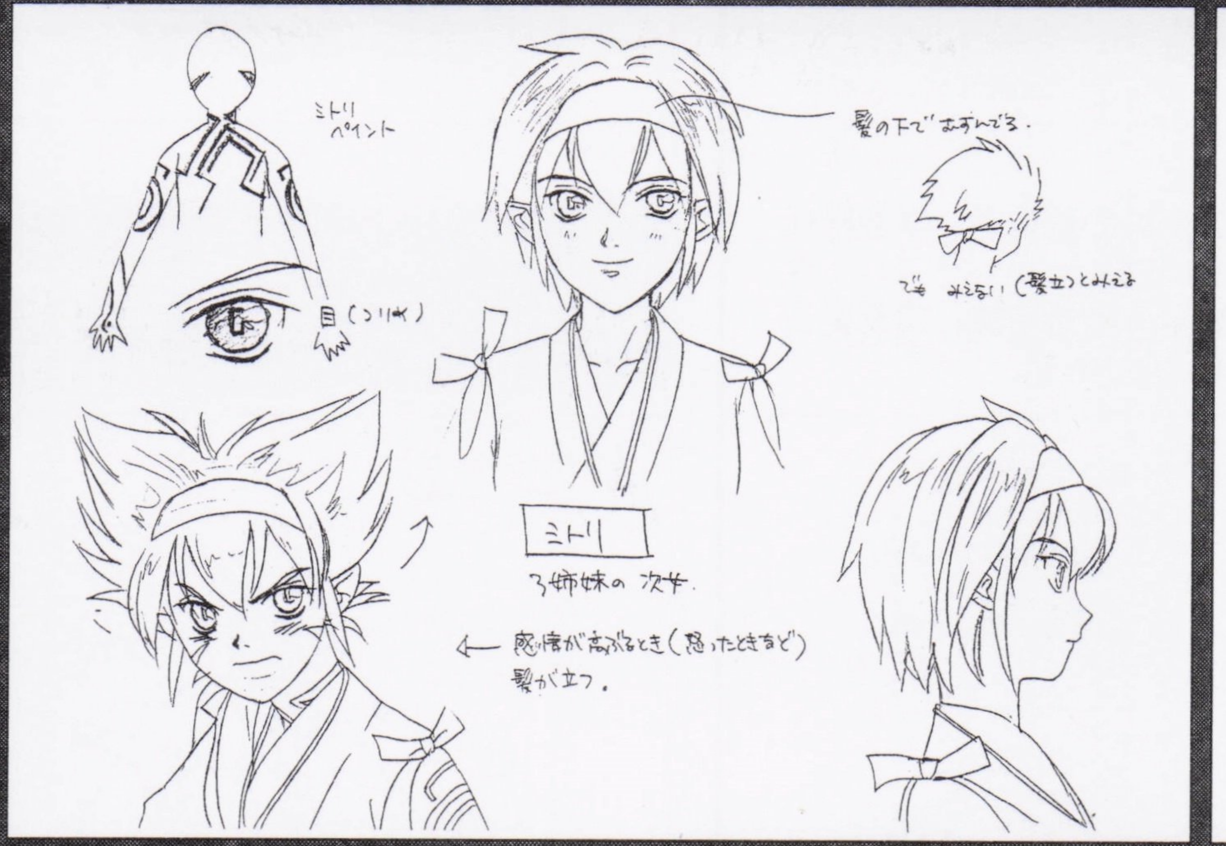


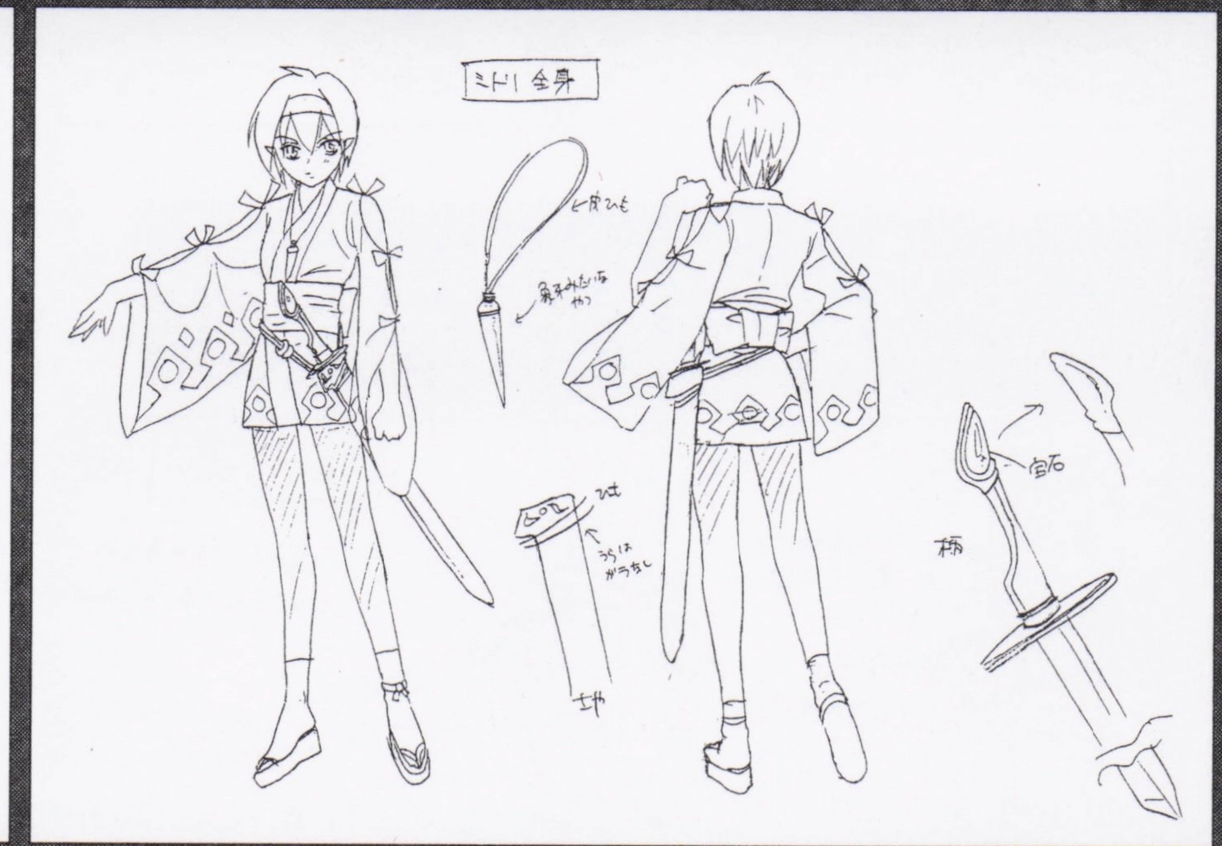
イトリ

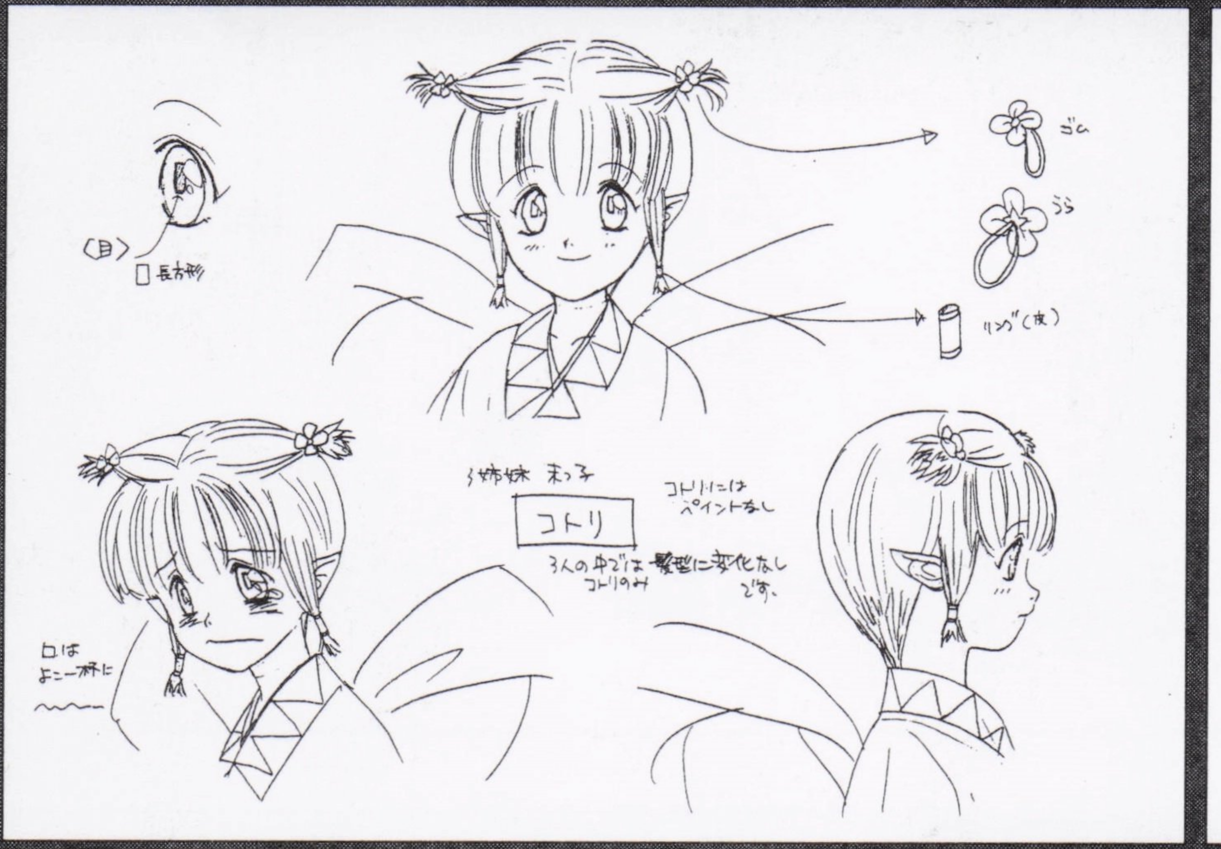
◀農耕を司る小神族で、速水についている。3人のなかでは最も年長。アイヌの民族衣装のようなものを身につけている。力を使うときは、全身にペイントが浮かび上がってくるという設定もあるようだ。

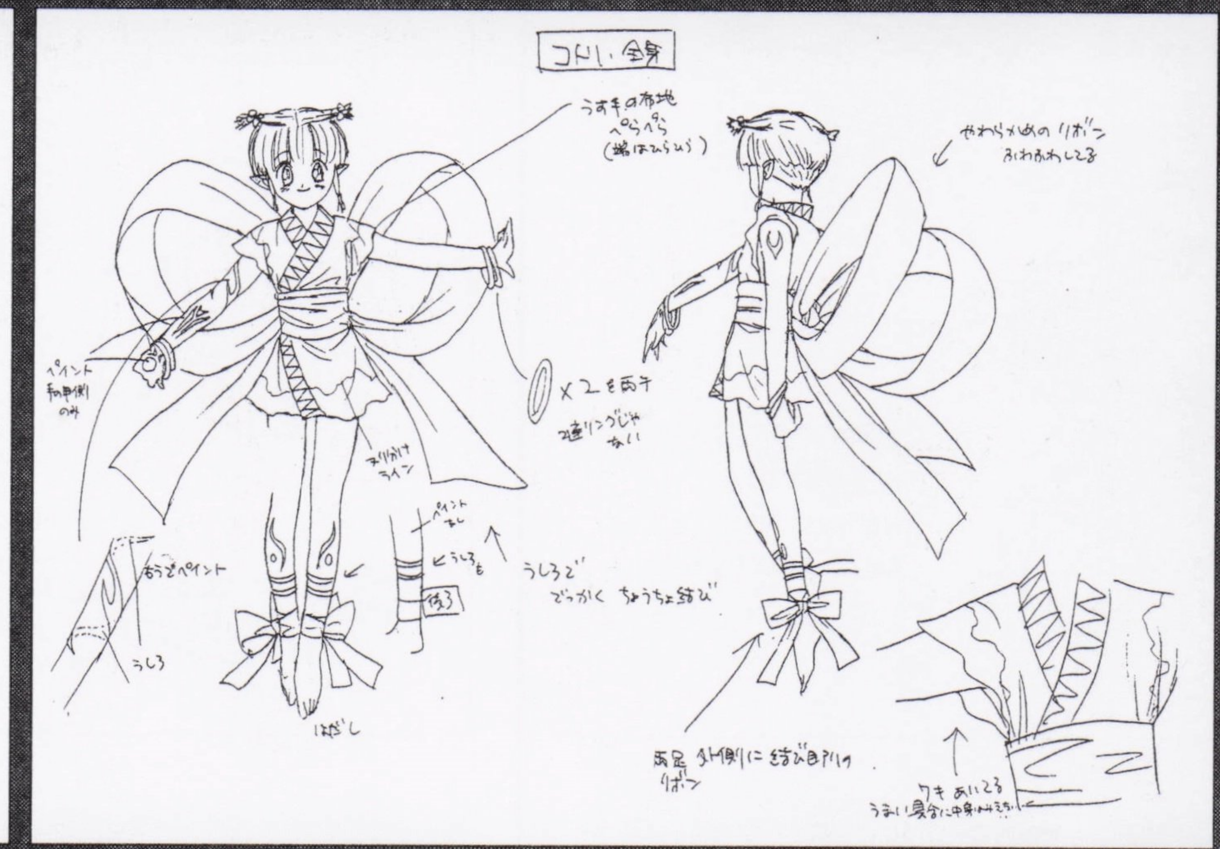
ミトリ

▶若宮についている小神族。ボーイッシュな次女といったイメージだろうか。和装で腰には剣を携えている。やはり力を使うときは全身にペイントが浮かび上がり、さらに感情が高ぶると髪の毛が逆立つ。







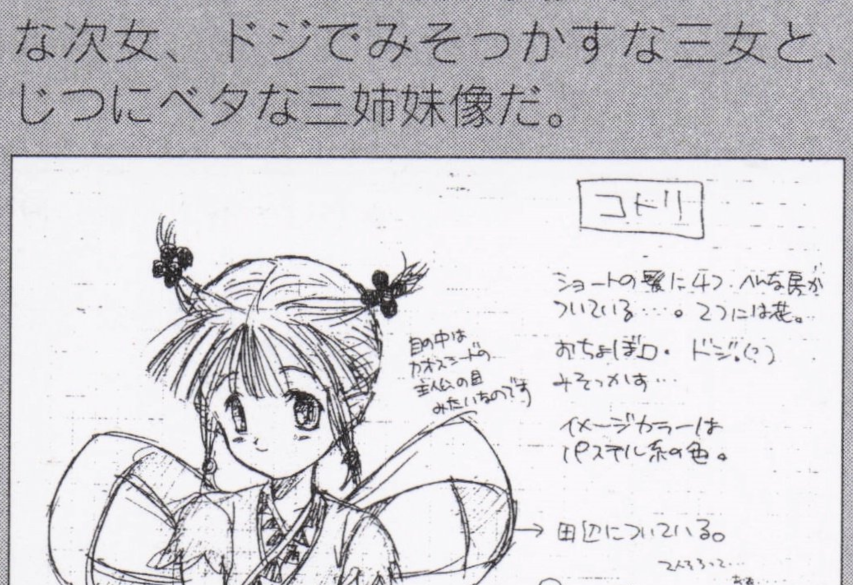


コトリ

◀田辺についている、おちこぼれの小神族。3人のなかでは最も幼い。大きなリボンが羽を思わせ、妖精というイメージが強い。全身のペイントの設定がないのは、まだ未熟だからだろうか？

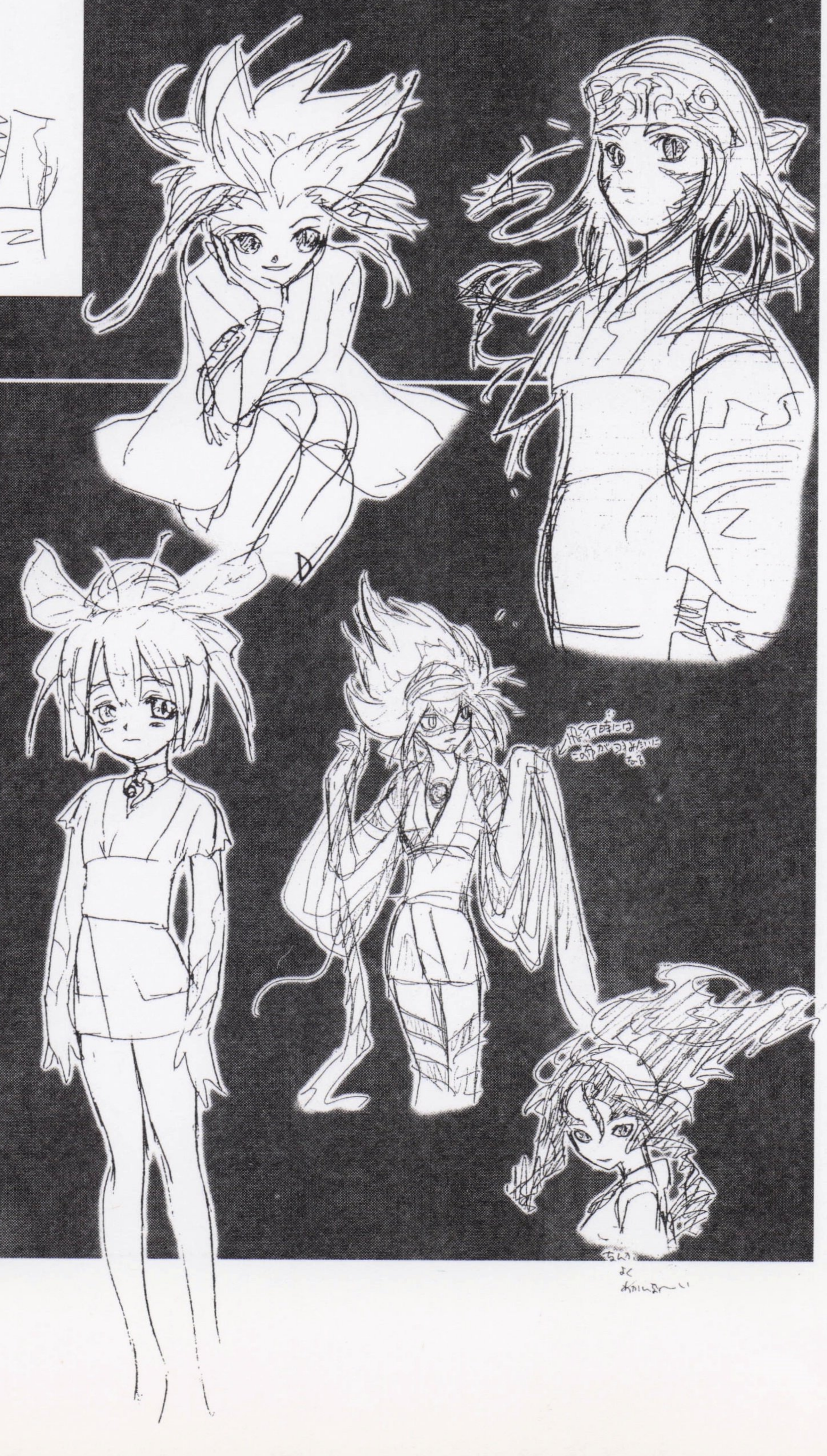
デザイナーズノートを拝見!!

デザイナーズノートには、3人それぞれの設定画が存在している。本来はもっと重要な役どころだったことを思わせる。しっかり者の長女、おてんばな次女、ドジでみそっかすな三女と、じつにベタな三姉妹像だ。



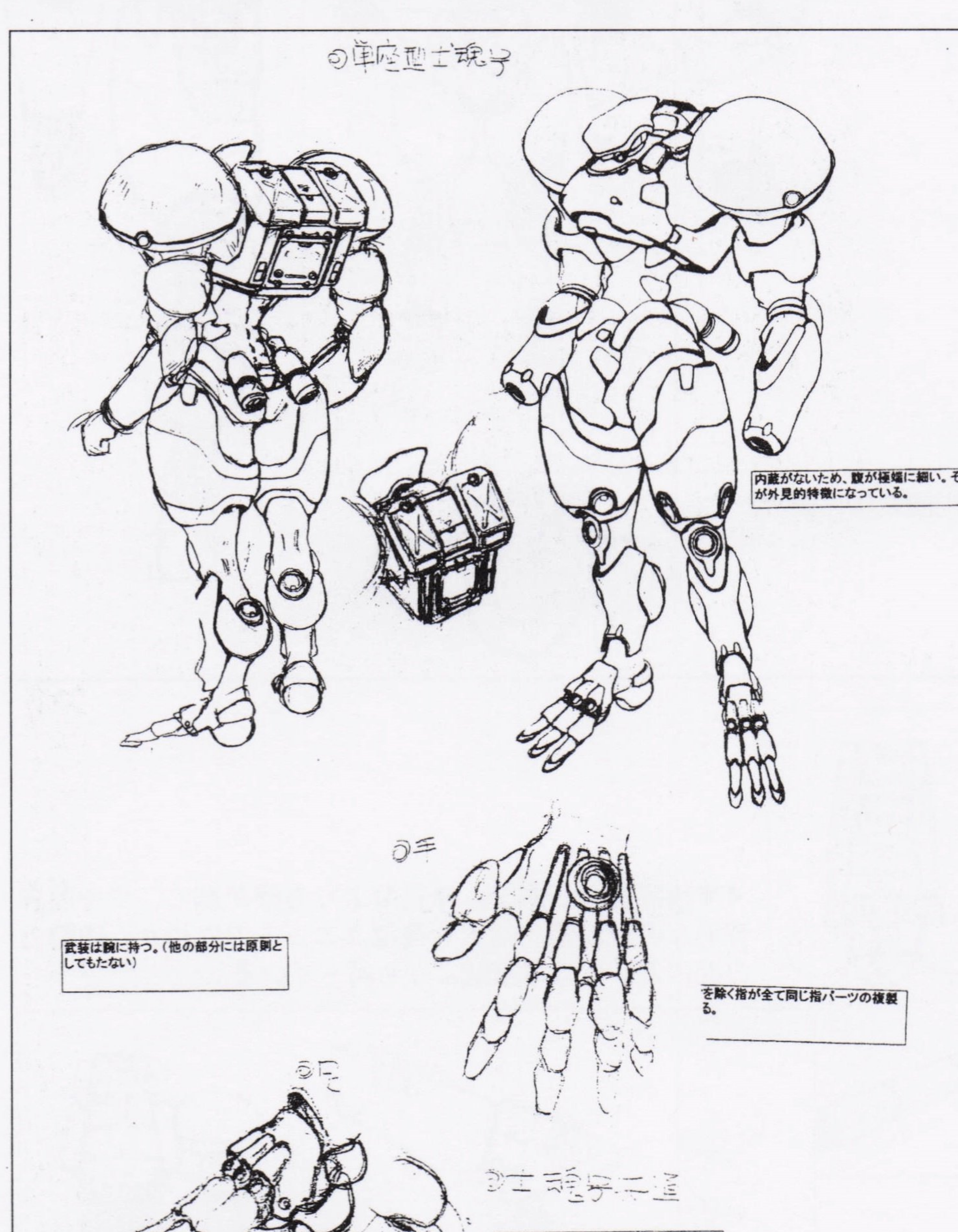
初期設定

ゲーム中には登場しないものの、この3人にはなんと初期設定画まで存在している。とはいえ、基本的に決定稿とイメージ的な違いはほとんどない。

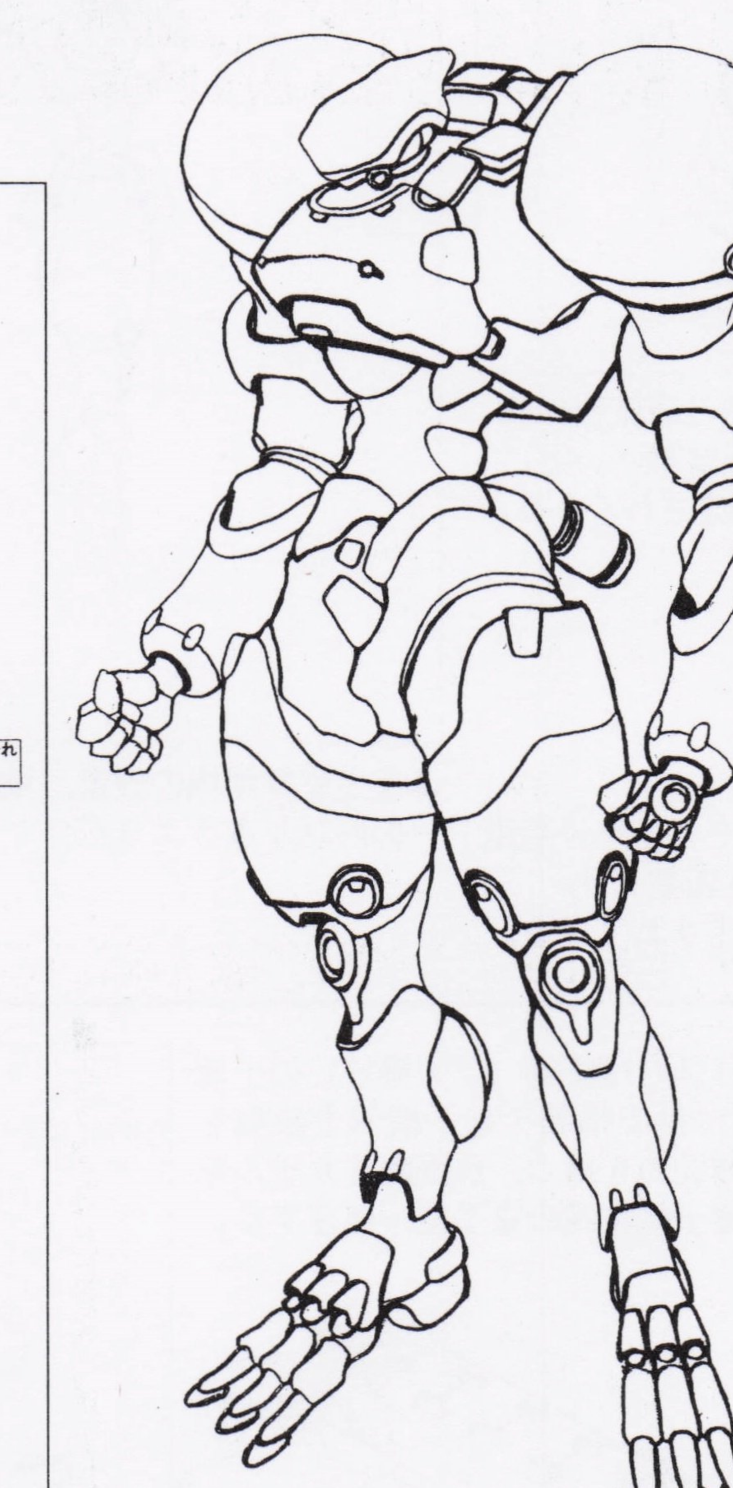


士魂号単座型

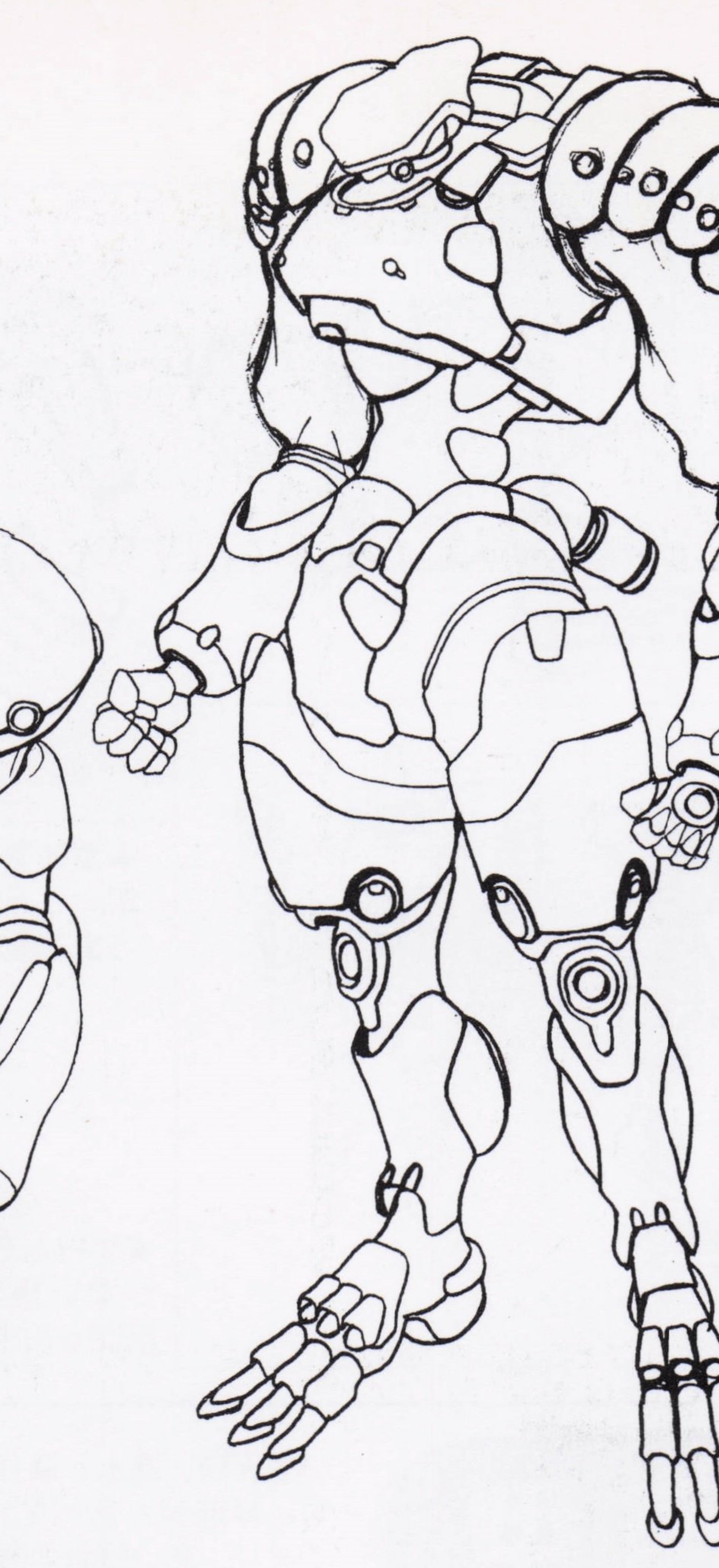
速水たちが乗り込む人型戦車。生体部品を多用した生きた兵器で、抜群の機動力を持つ。オプションとしてさまざな武器が装備可能で、その種類は100以上におよぶ。これらを自在に操り、あらゆる戦術を駆使して戦うことができる。配備されているのは九州地方のみ。



▼通常型



▲最もノーマルなタイプの士魂号。非常にバランスのとれた機体といえる。

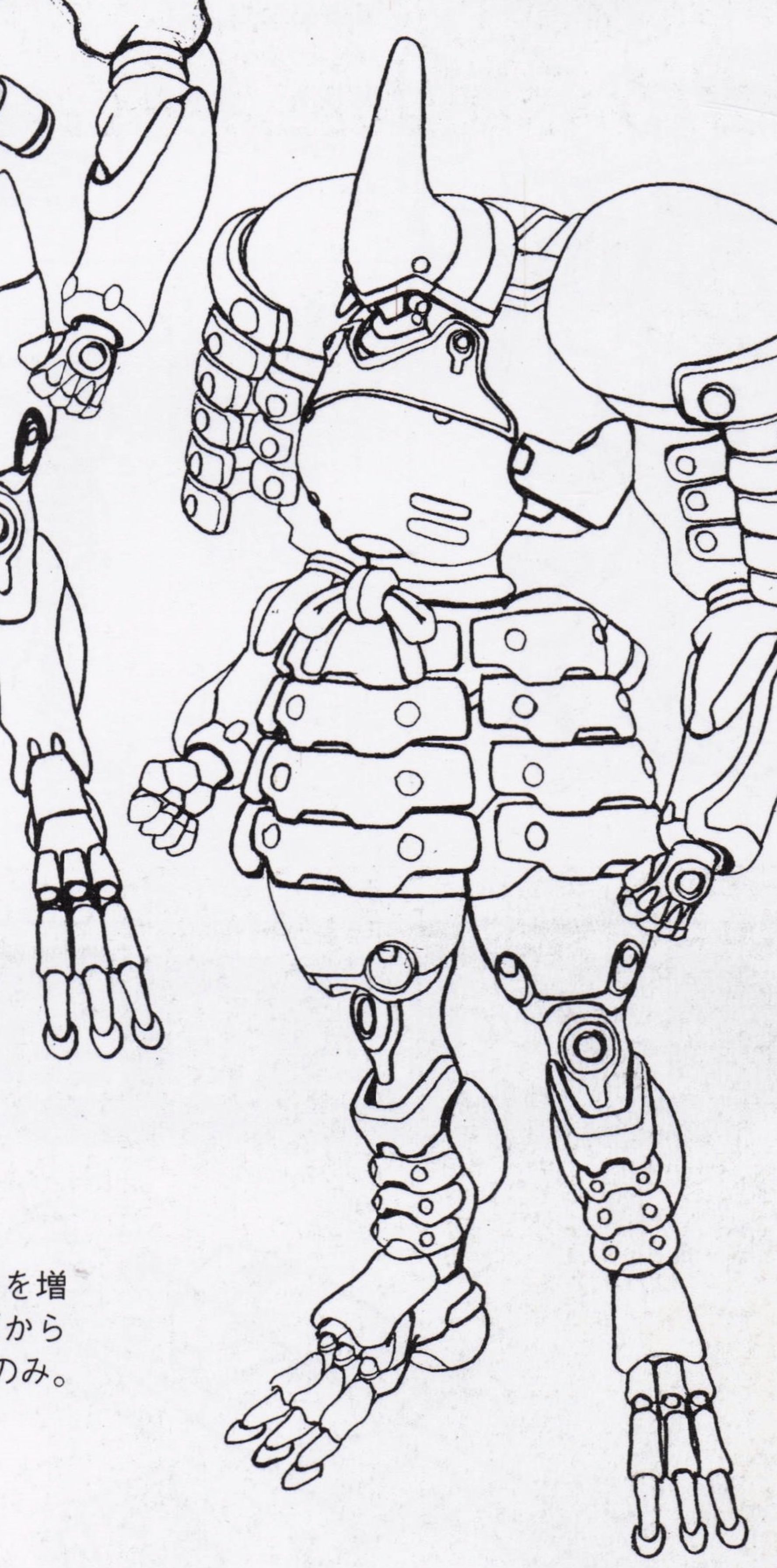


▲軽装型

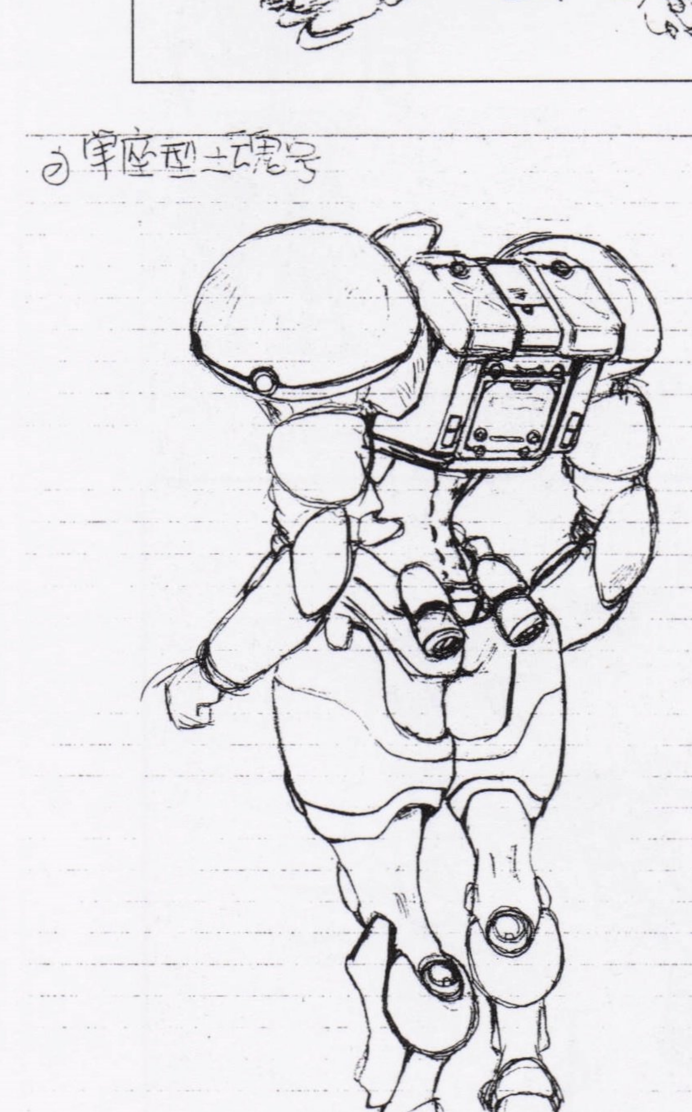
▲外装を軽量化し、機動力を増したタイプ。外観上は、肩から上腕部のデザインが異なるのみ。

▼重装型

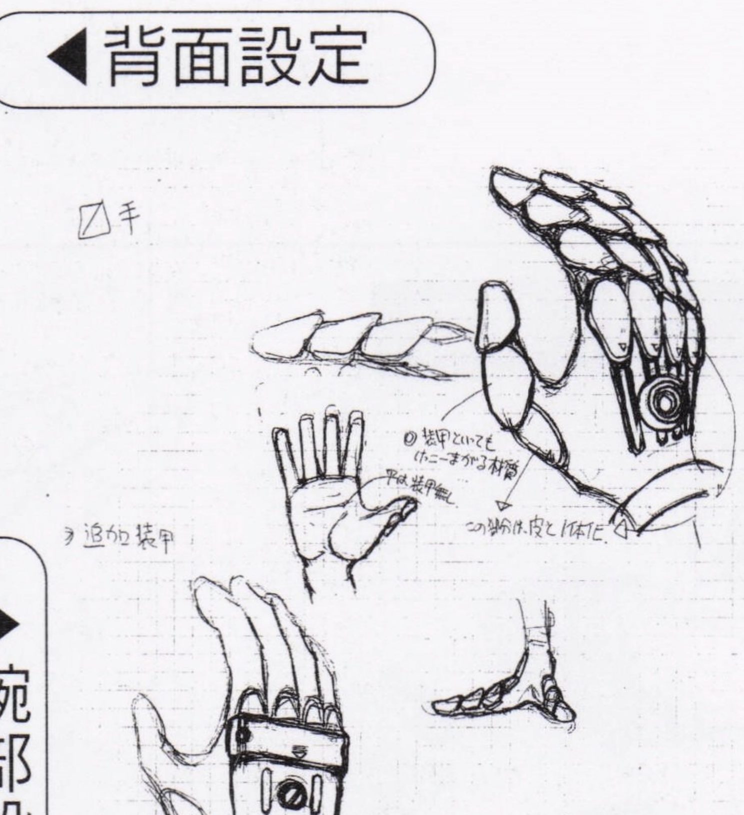
▼機動力を犠牲にして、外装を強化したタイプ。身にまとった鎧が、武者を思わせる。



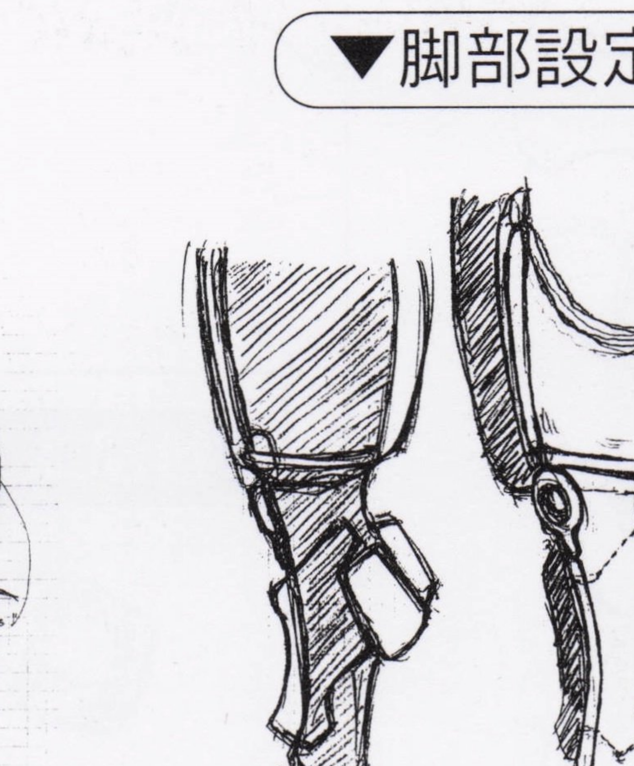
◀背面設定



▶腕部設定

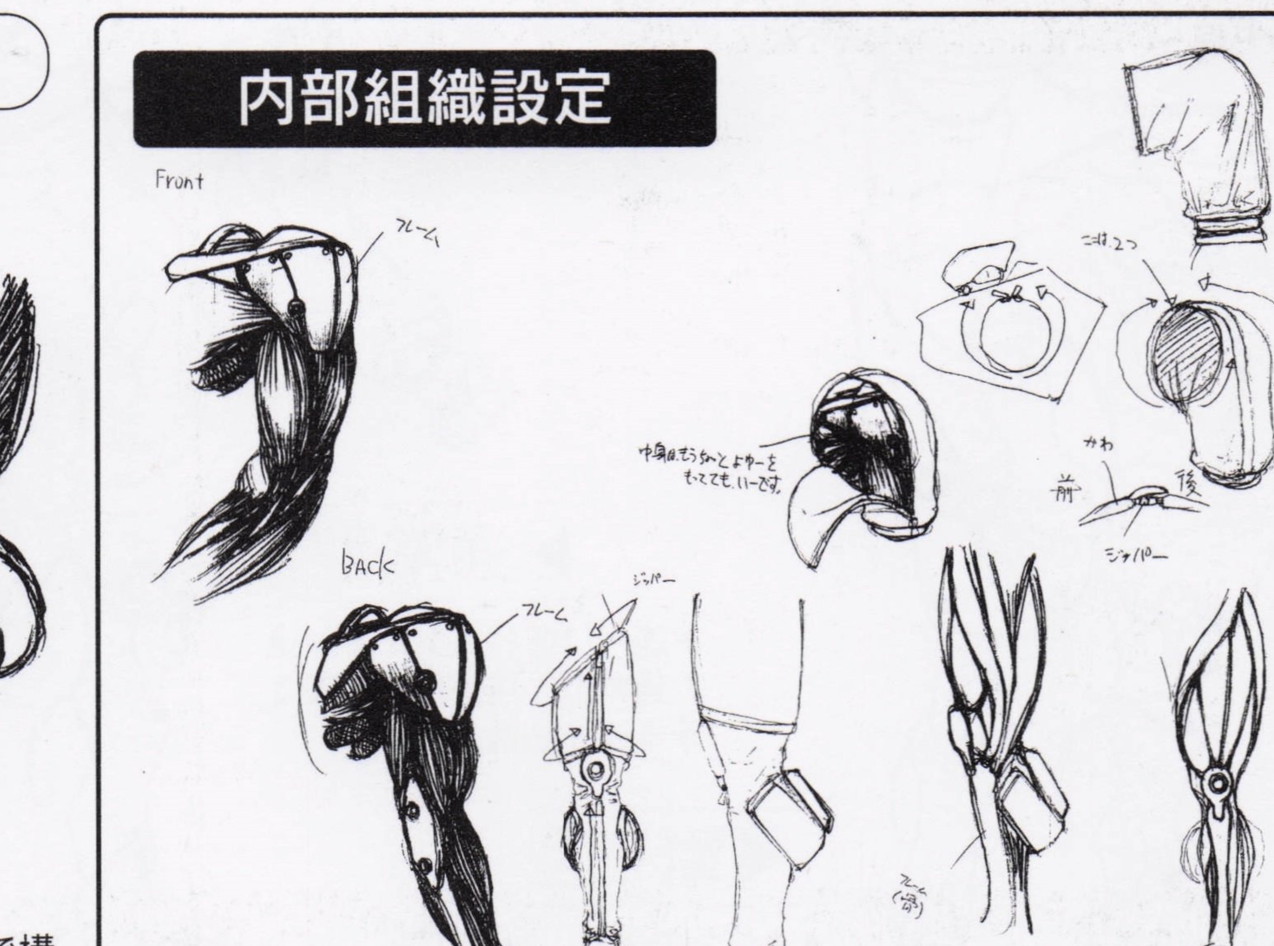


▼脚部設定

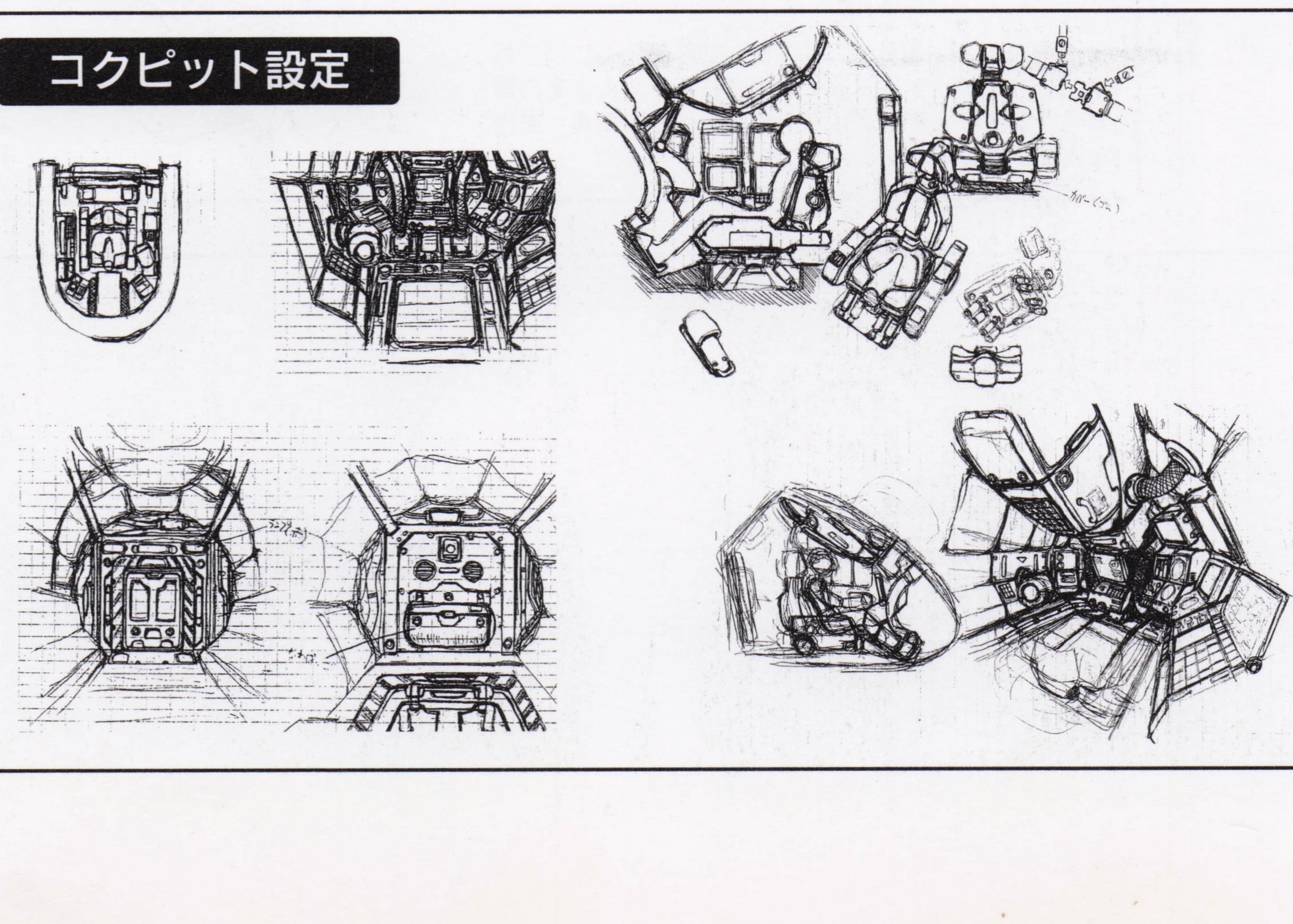


◀▲手足の形状。内部は人口筋肉で構成されており、その燃料はたんぱく質や炭水化物からなる液体。ちなみに血の色は白。

内部組織設定

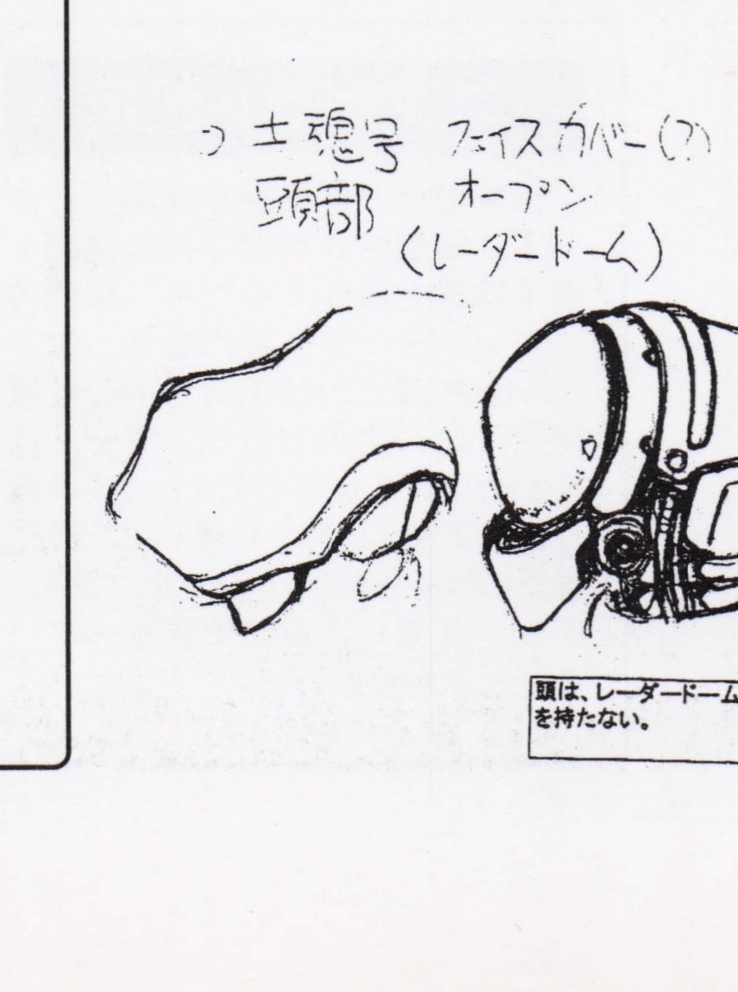


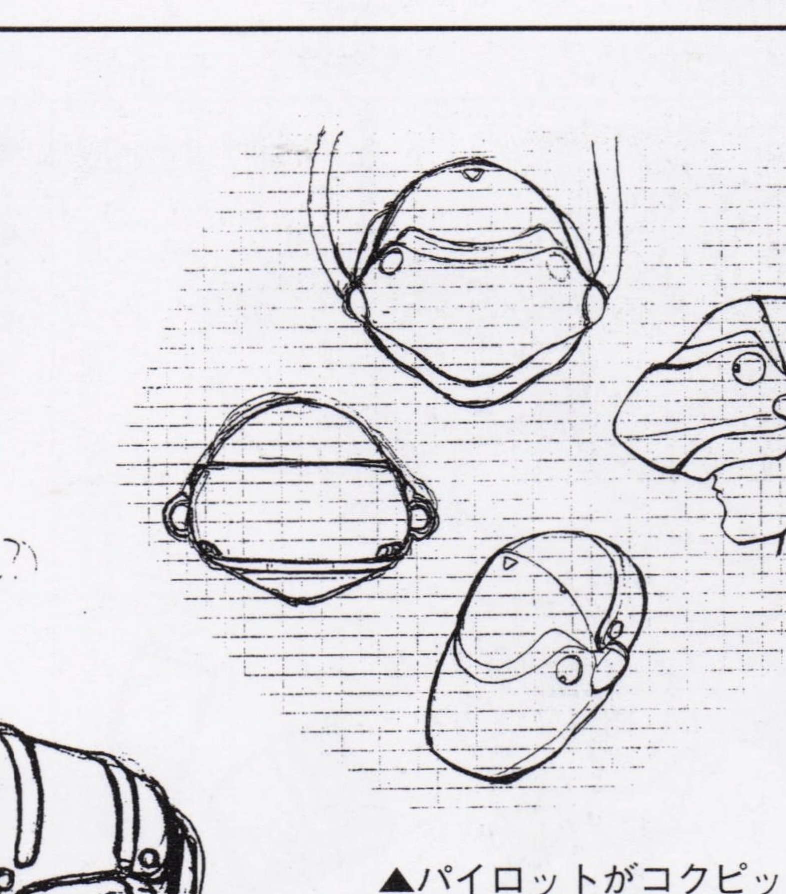
コクピット設定



▼頭部設定

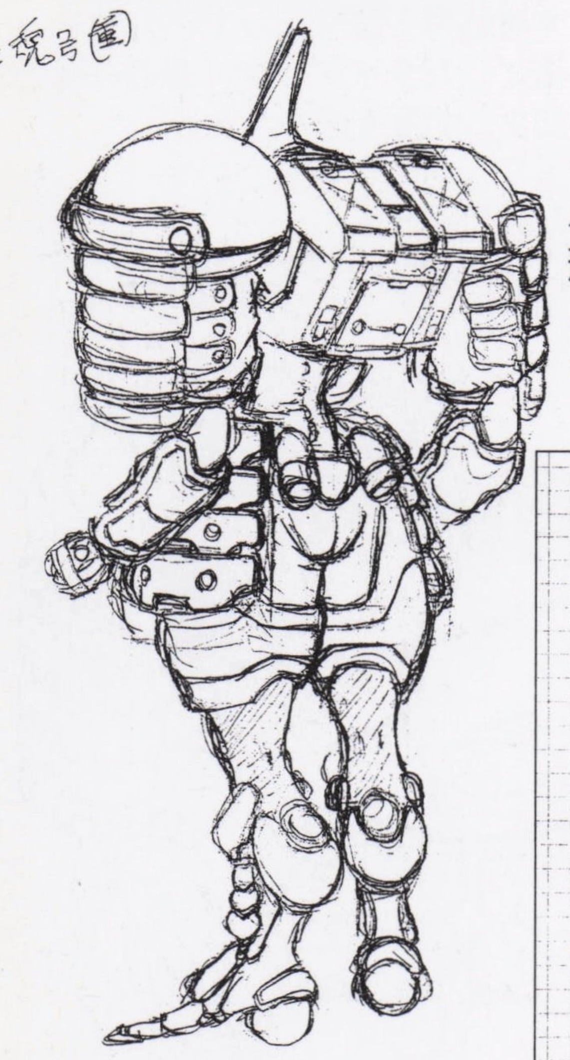
▼頭はレーダードームとして機能。カメラは有線外部ユニットとして、マイクやサーモスタットとともに本体に設置される。



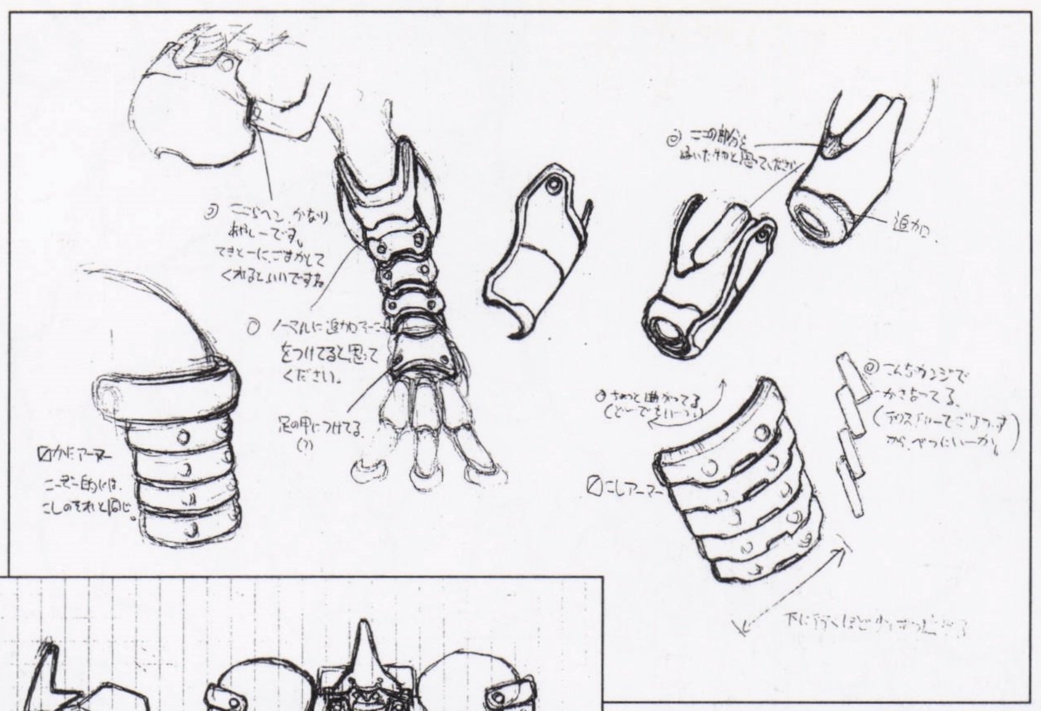


▲パイロットがコクピットで被るヘッドセット。ヘッドセット内面では、網膜投影および脳磁気入力が行われる。

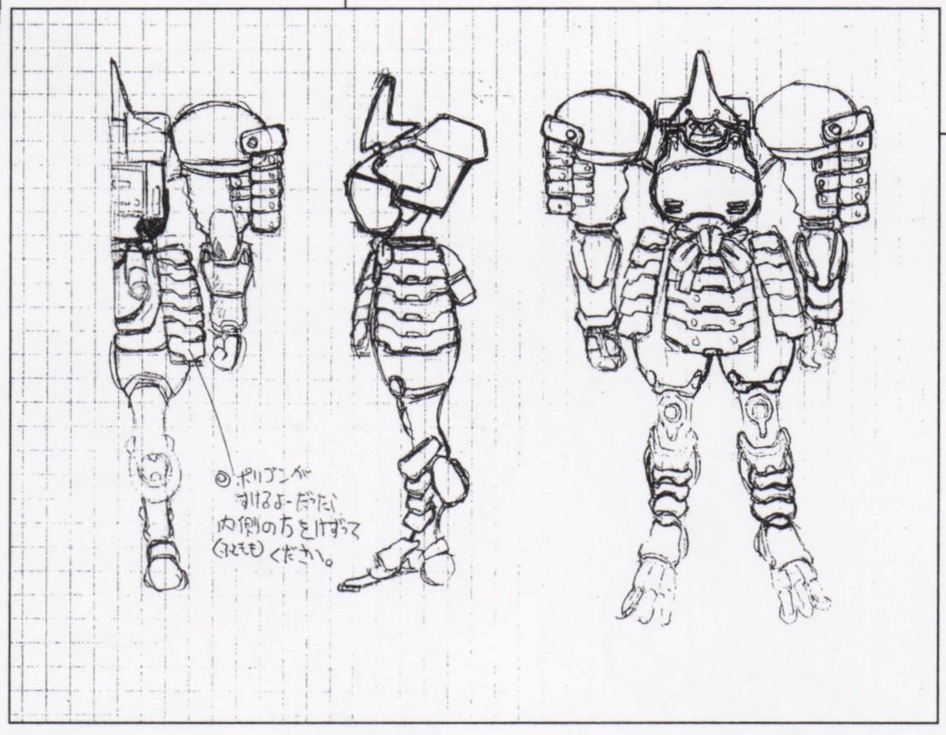
▼重装型設定



◀重装型背面図。バックパックの形状も、通常型とは異なっている。

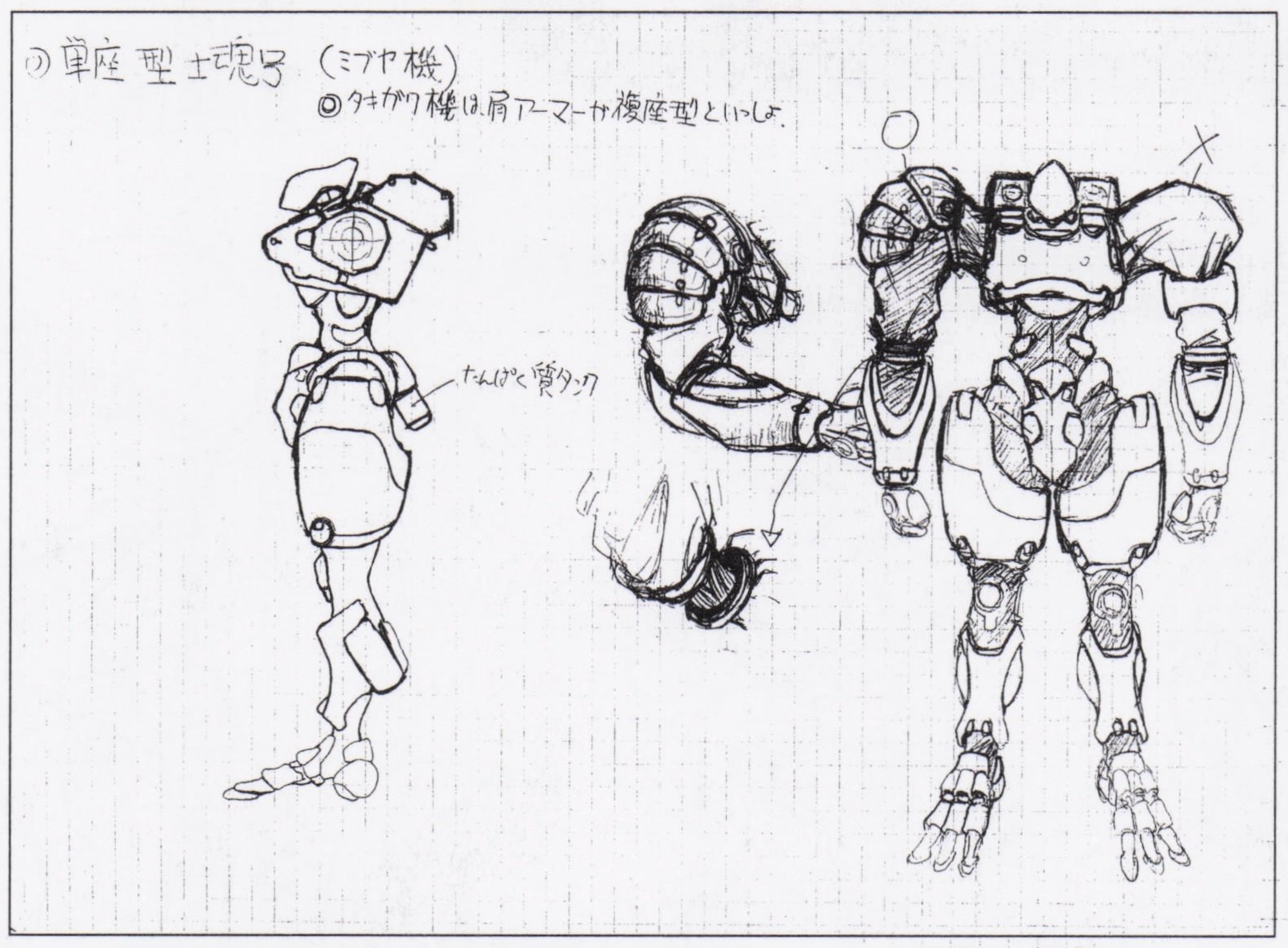


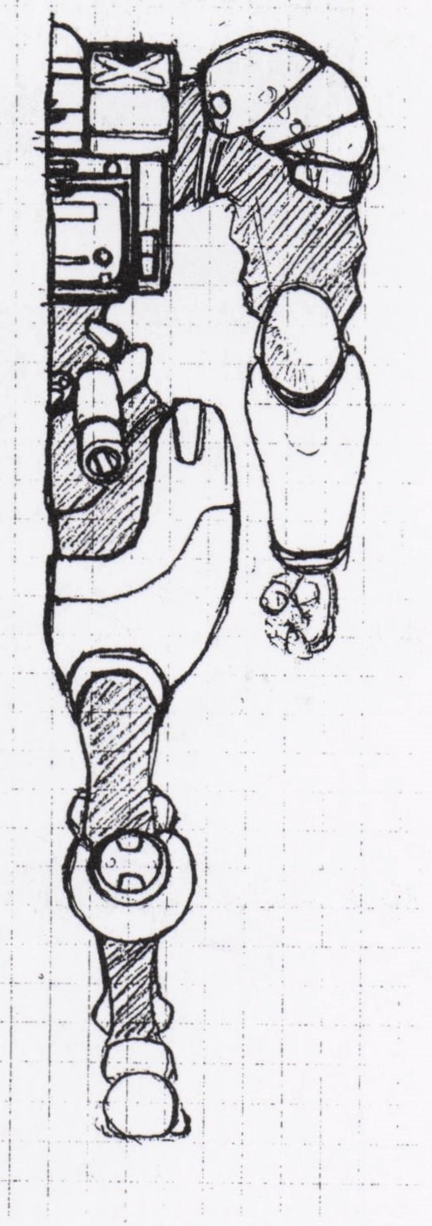
▲重装型の肩装甲の設定。こんな細かいとこ ろまで設定されている。

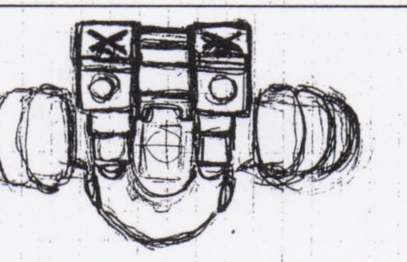


◀ゲームではあまり活躍しない重装型にも、三面図が設定されている。

▼壬生屋専用機設定



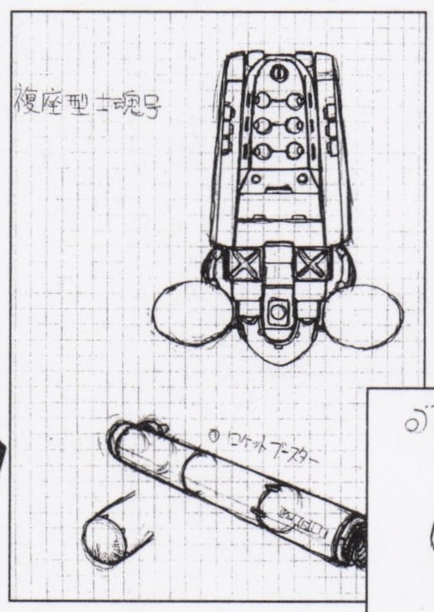


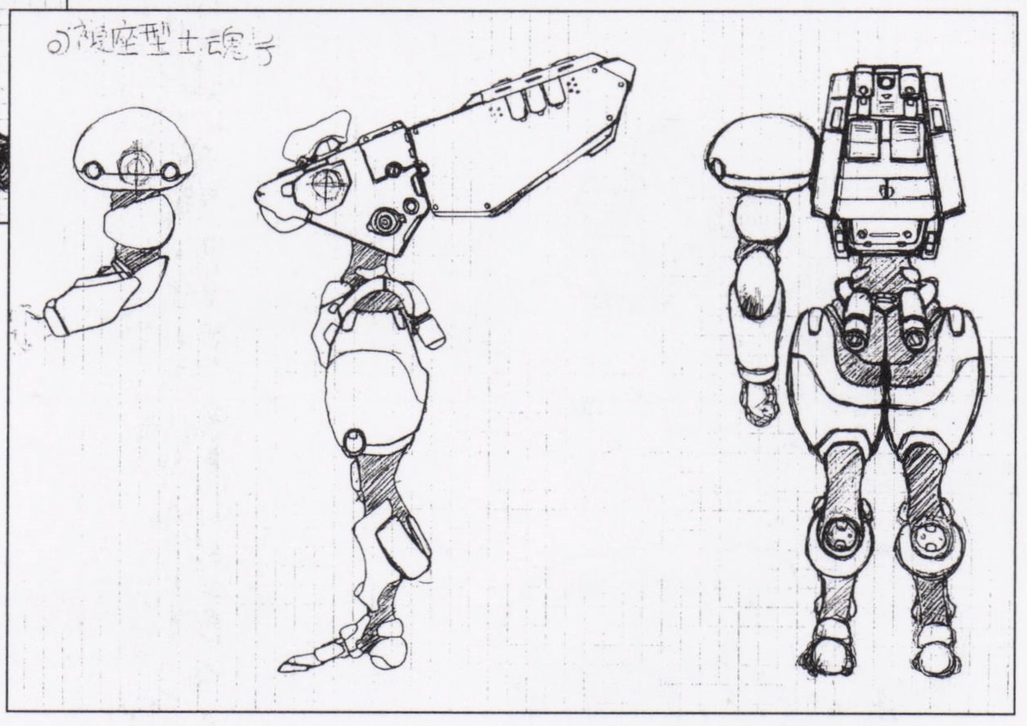


▲壬生屋専用機の設定。滝川機とは、肩アーマーの形状が違うようだ。

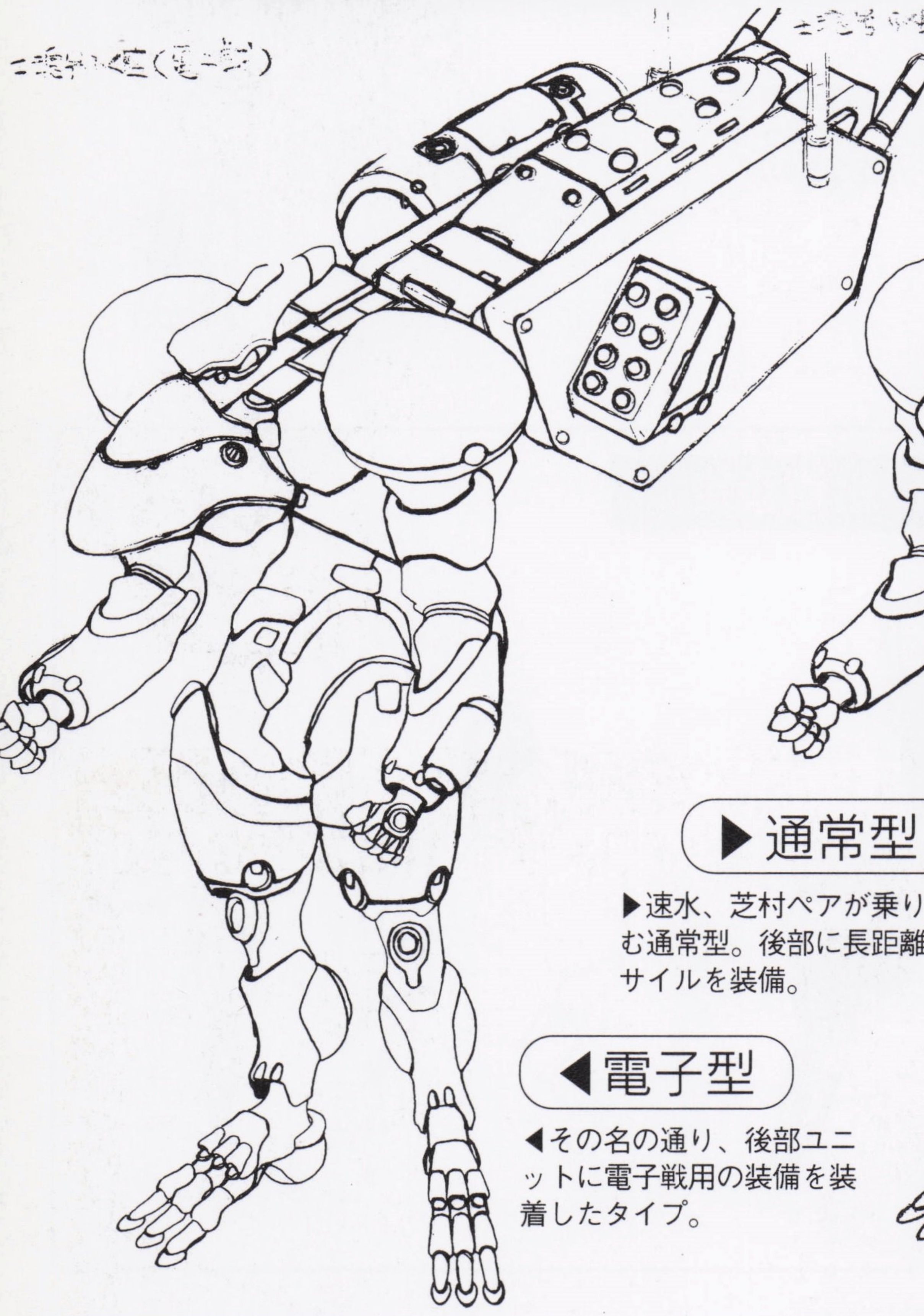
士魂号複座型

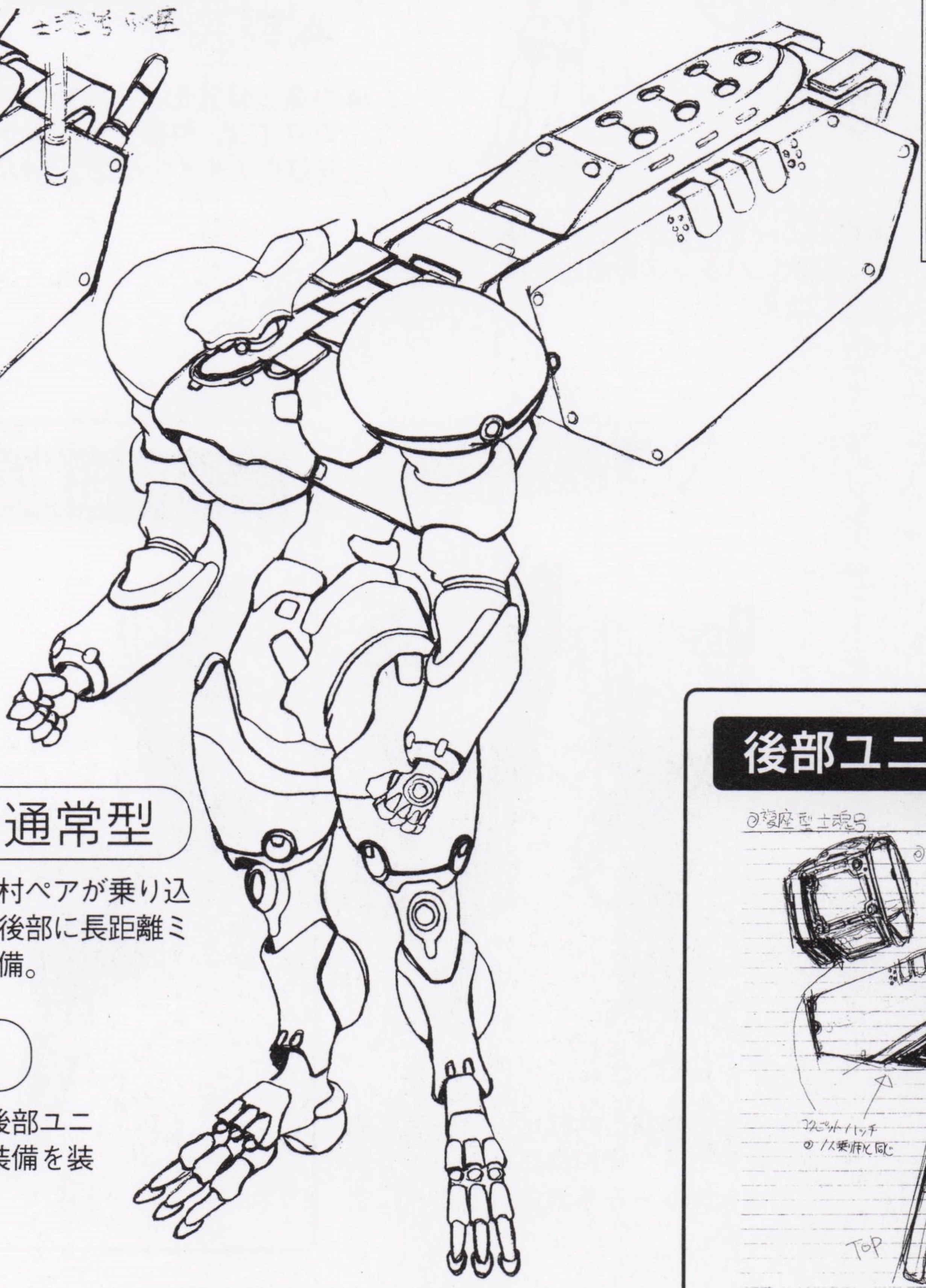
主人公、速水が乗り込む複座型（２人乗り）の士魂号。単座型と比べて10倍の情報・電子機器を装備しており、高い情報処理能力を持つ。長距離ミサイルを装備した通常型と、電子戦装備の電子型が存在する。





◀▼複座型の三面図。単座型よりも腰が細く、やや前屈姿勢なのが特徴。巨大な後部ユニットのためか、機動力の面においては単座型よりも劣っている。





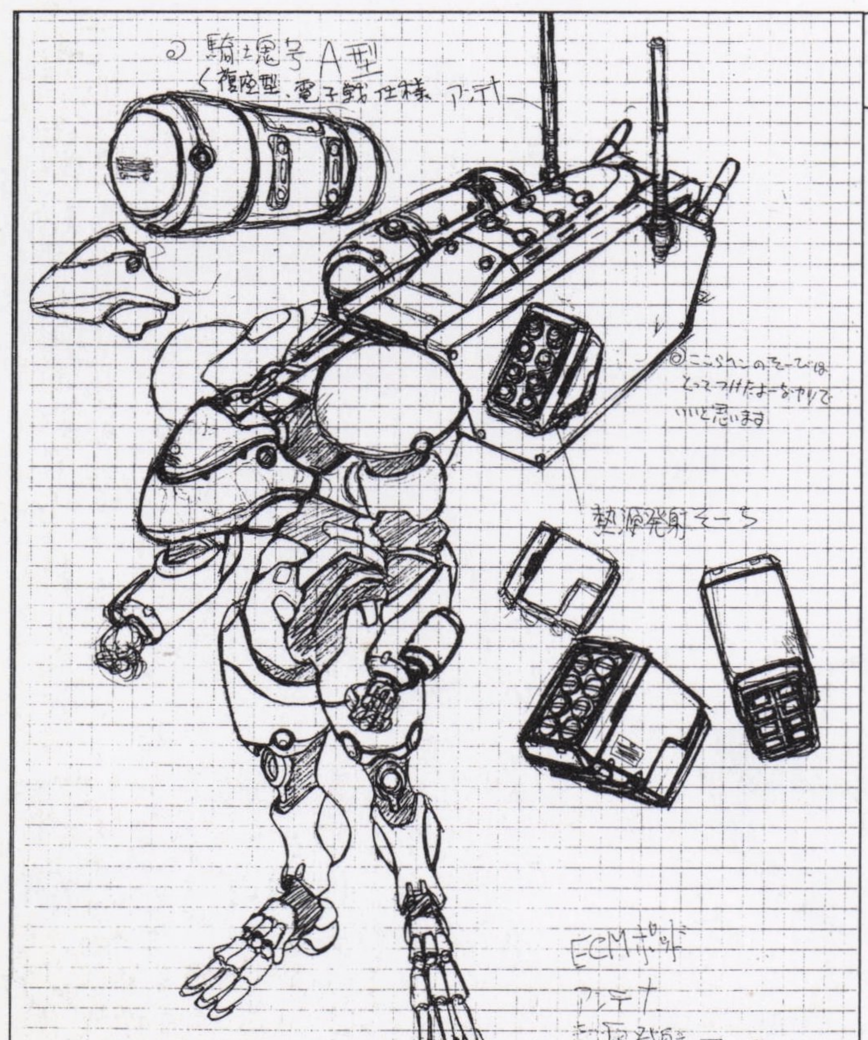
▶通常型

▶速水、芝村ペアが乗り込む通常型。後部に長距離ミサイルを装備。

◀電子型

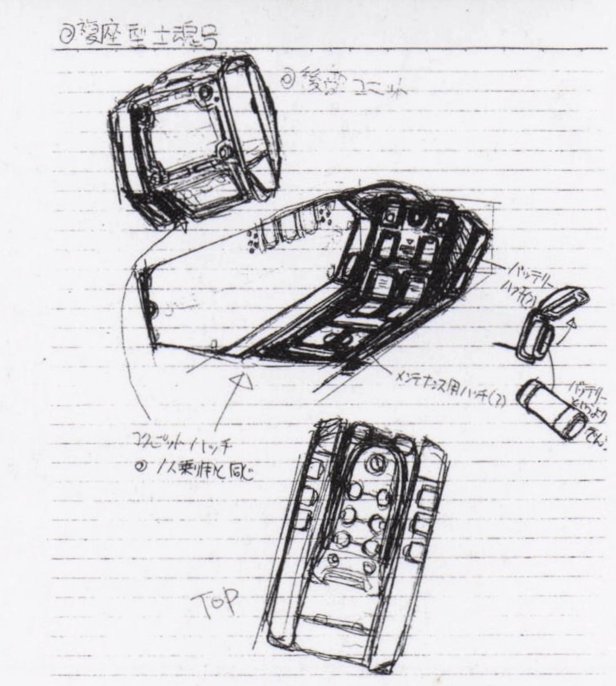
◀その名の通り、後部ユニットに電子戦用の装備を装着したタイプ。

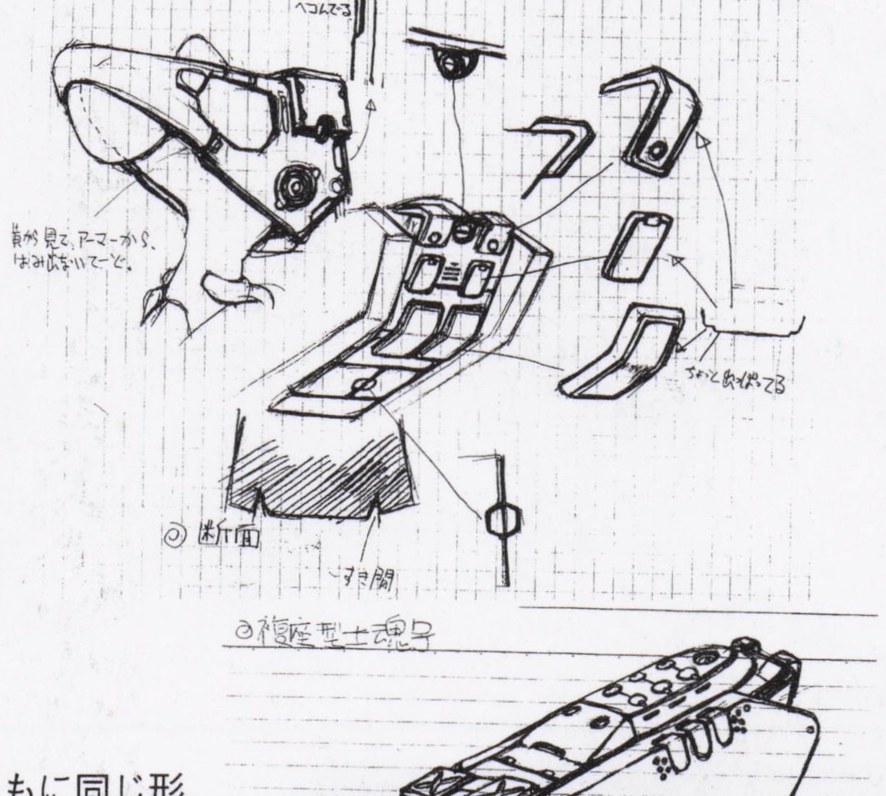
◀電子型設定



◀電子戦仕様の設定。後部ユニットに、さまざまな電子戦装備が搭載されている。

後部ユニット設定

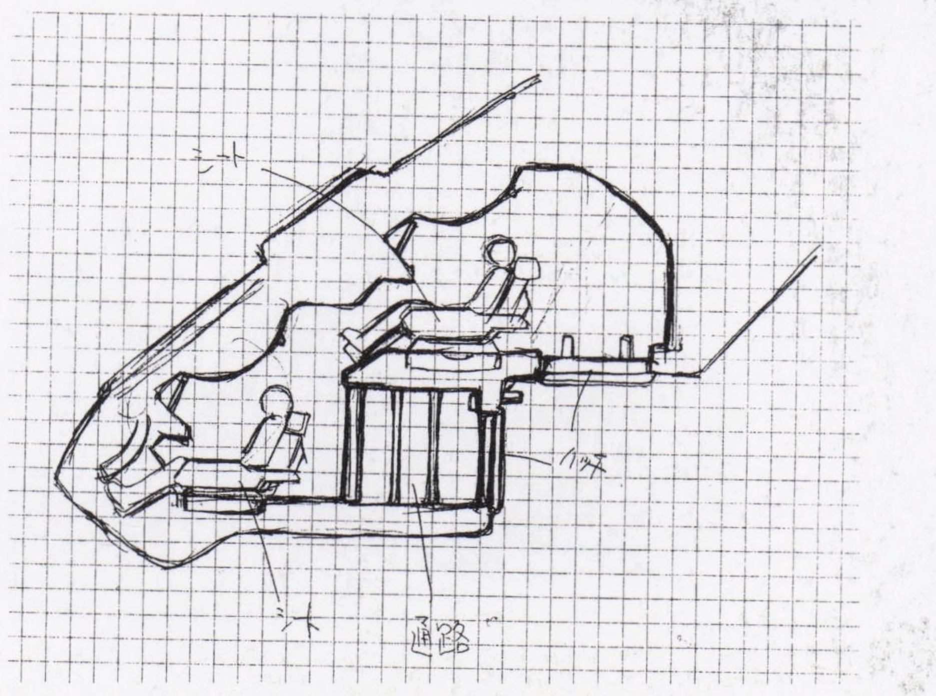


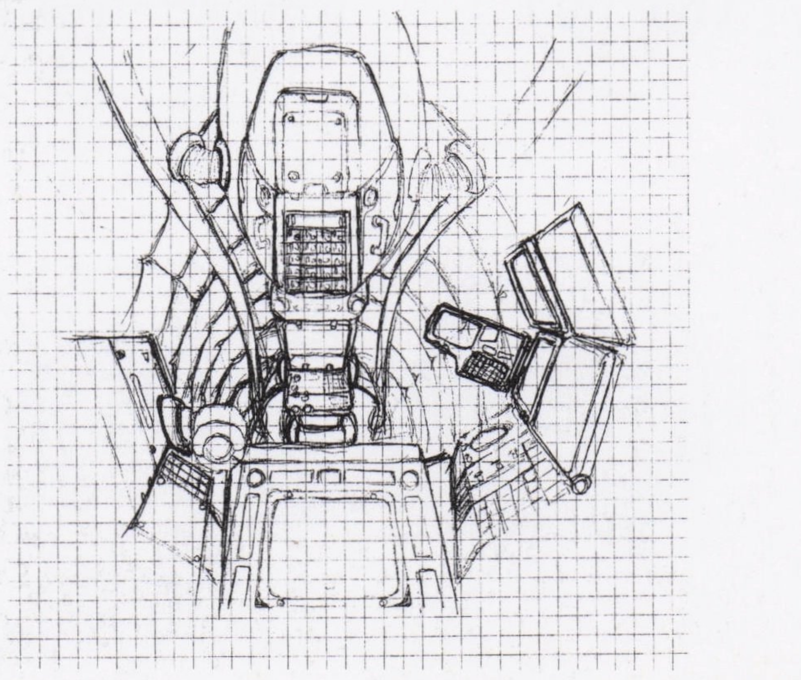


後部ユニット自体は、通常型、電子型ともに同じ形状。このユニットをジョイントするため、上半身の取りつけ位置は通常型よりも１ｍ前進。このため、厳密な人型ではなくなっている。

コクピット設定

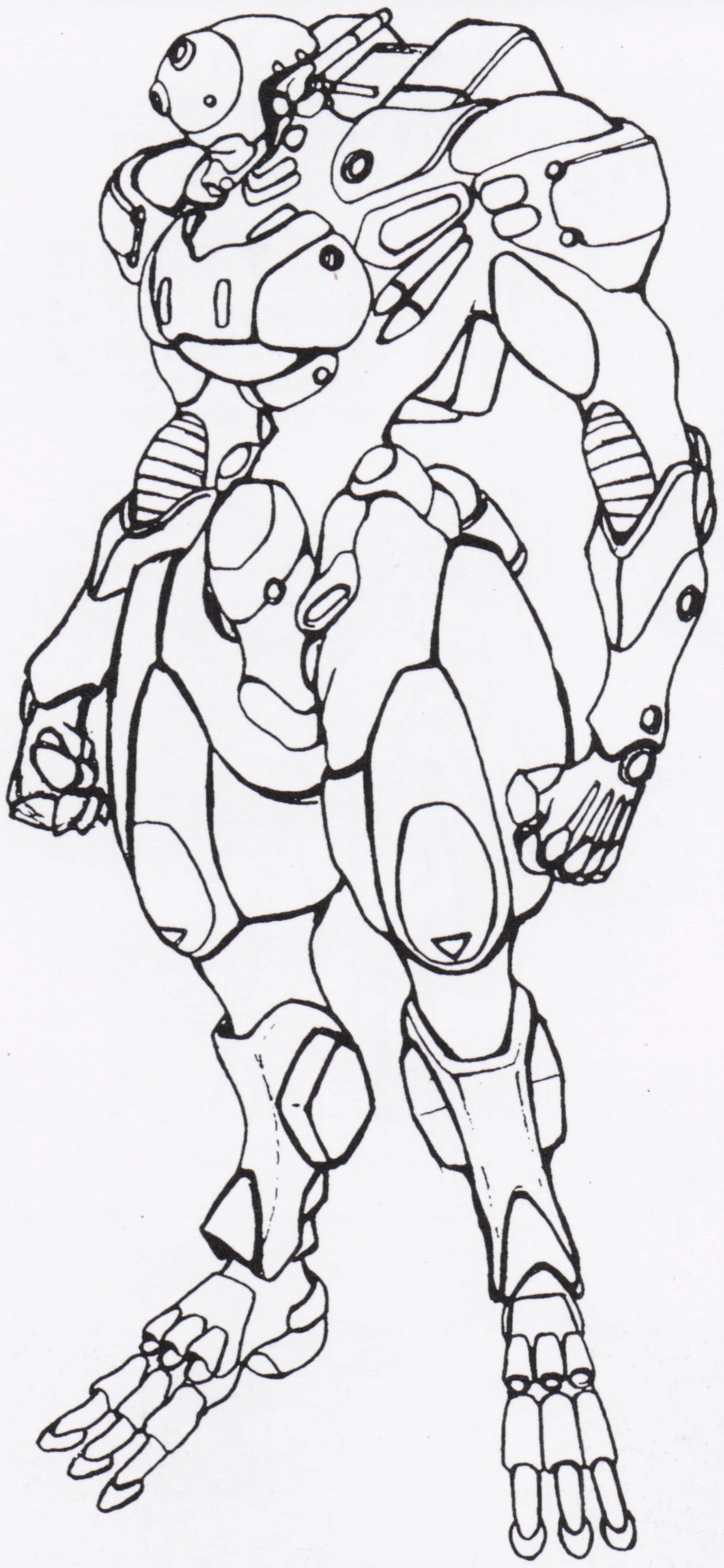
複座型は、生体脳を使用しておらず、装備されたぼう大な情報・電子機器を操作するため、専門のオペレーターが必要になる。コクピット内部でのパイロットの位置関係は右の図のとおり。ボディは大型化されているものの、2人が乗り込むためにかなり狭いようだ。また、ハッチが2つ用意されており、それぞれ乗り込み口が異なっていることがわかる。



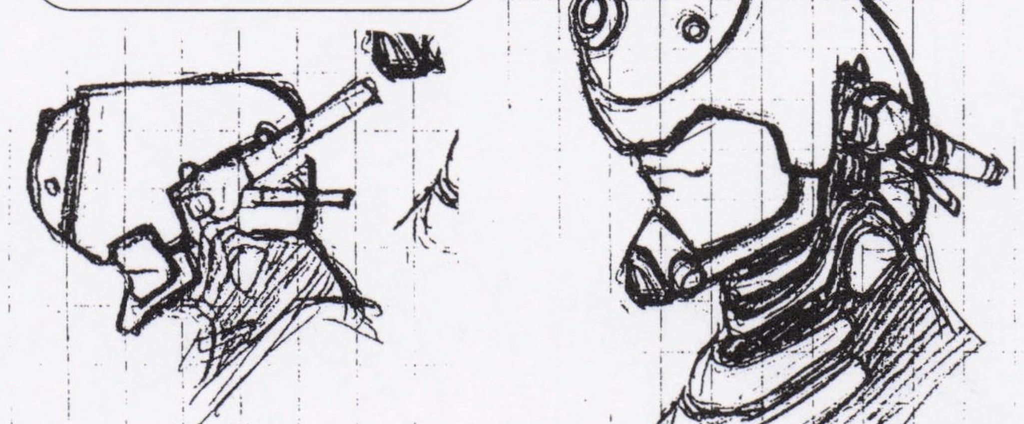


士翼号

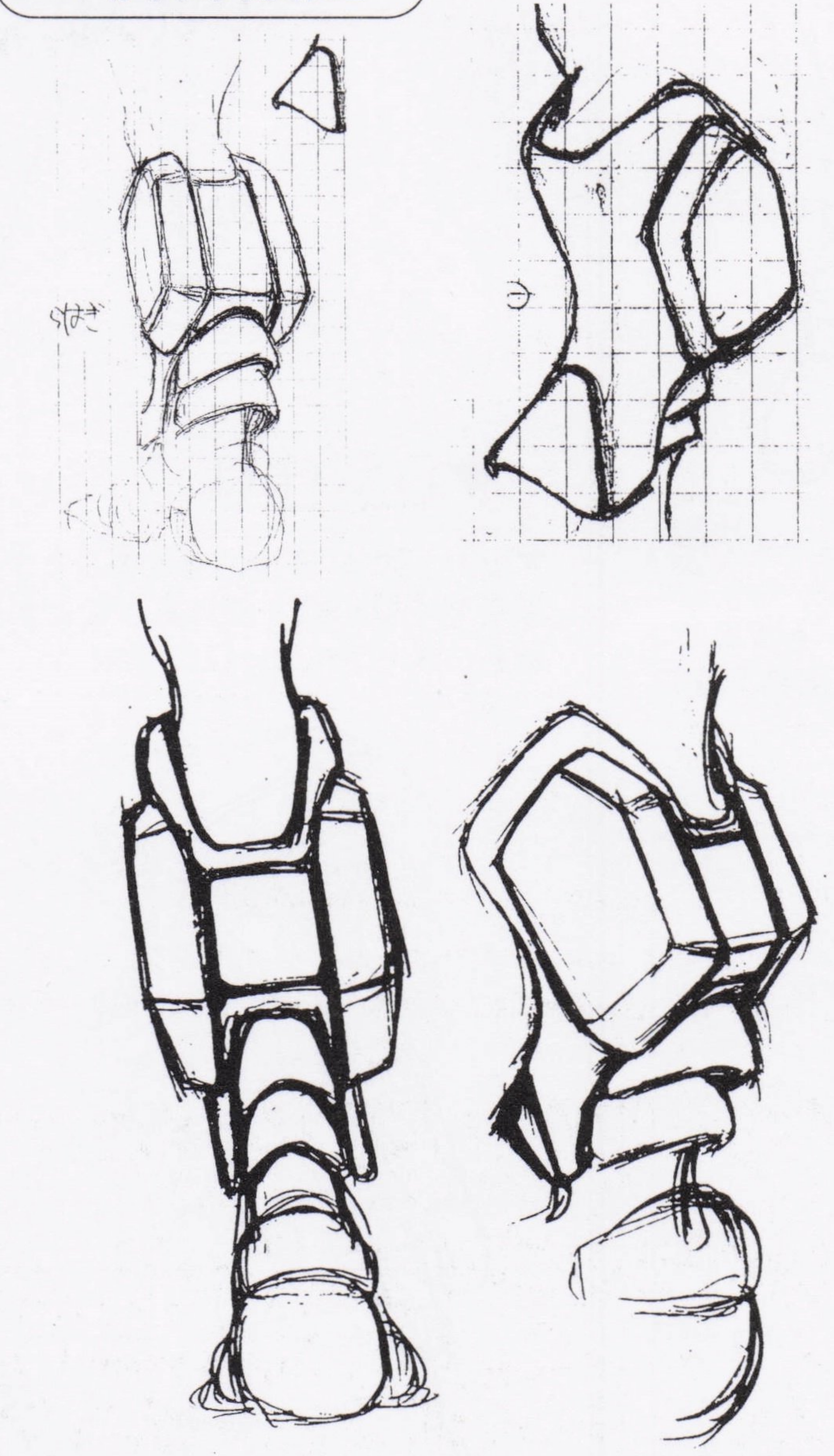
士魂号の成功を受け、機動力と攻撃力を最重要視して開発された、最強最高の二脚戦車。量を圧倒する性能をもって戦場を制圧する。しかし、その開発経緯や実態については謎が多い。

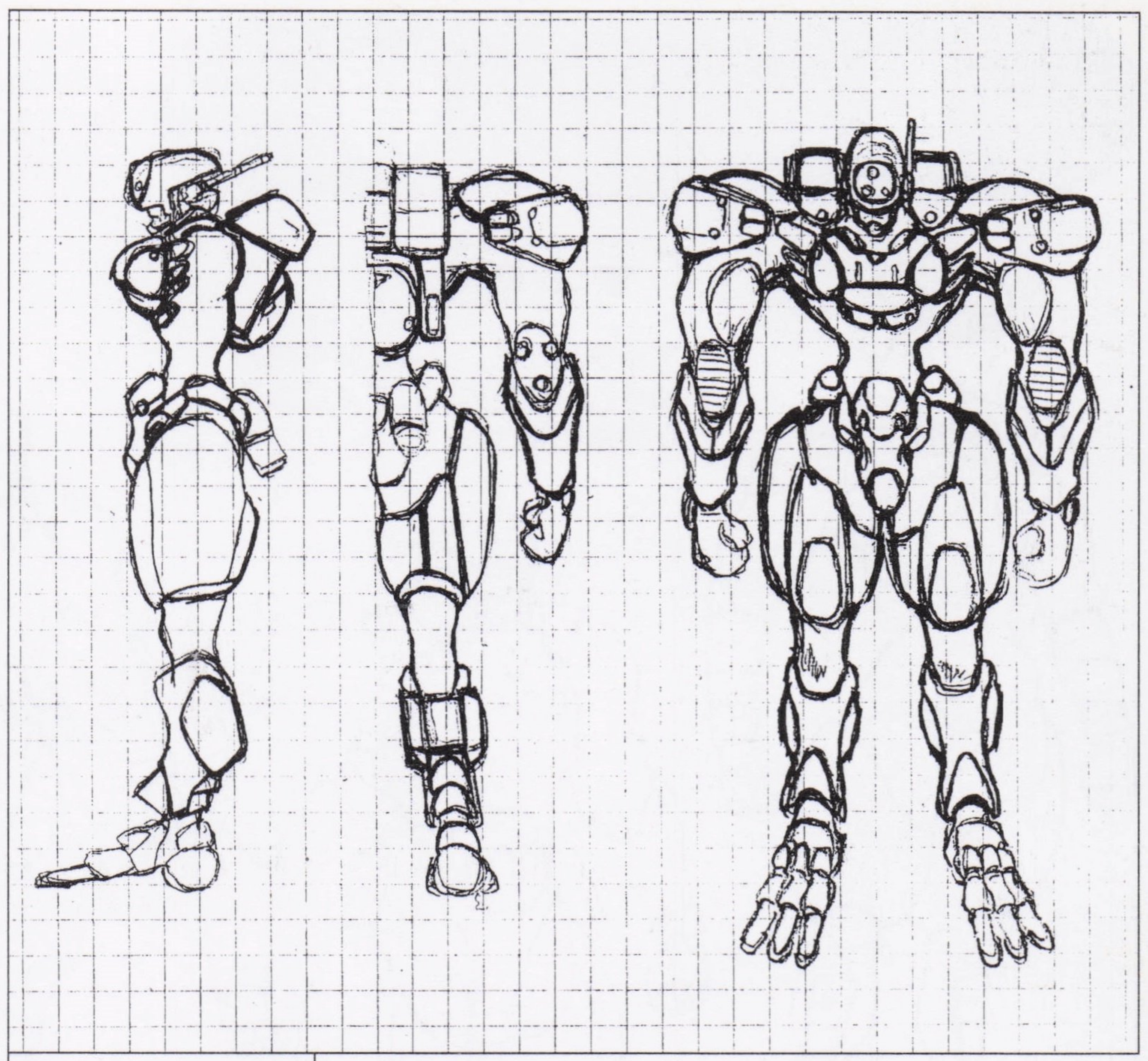


▼頭部設定



▼脚部設定

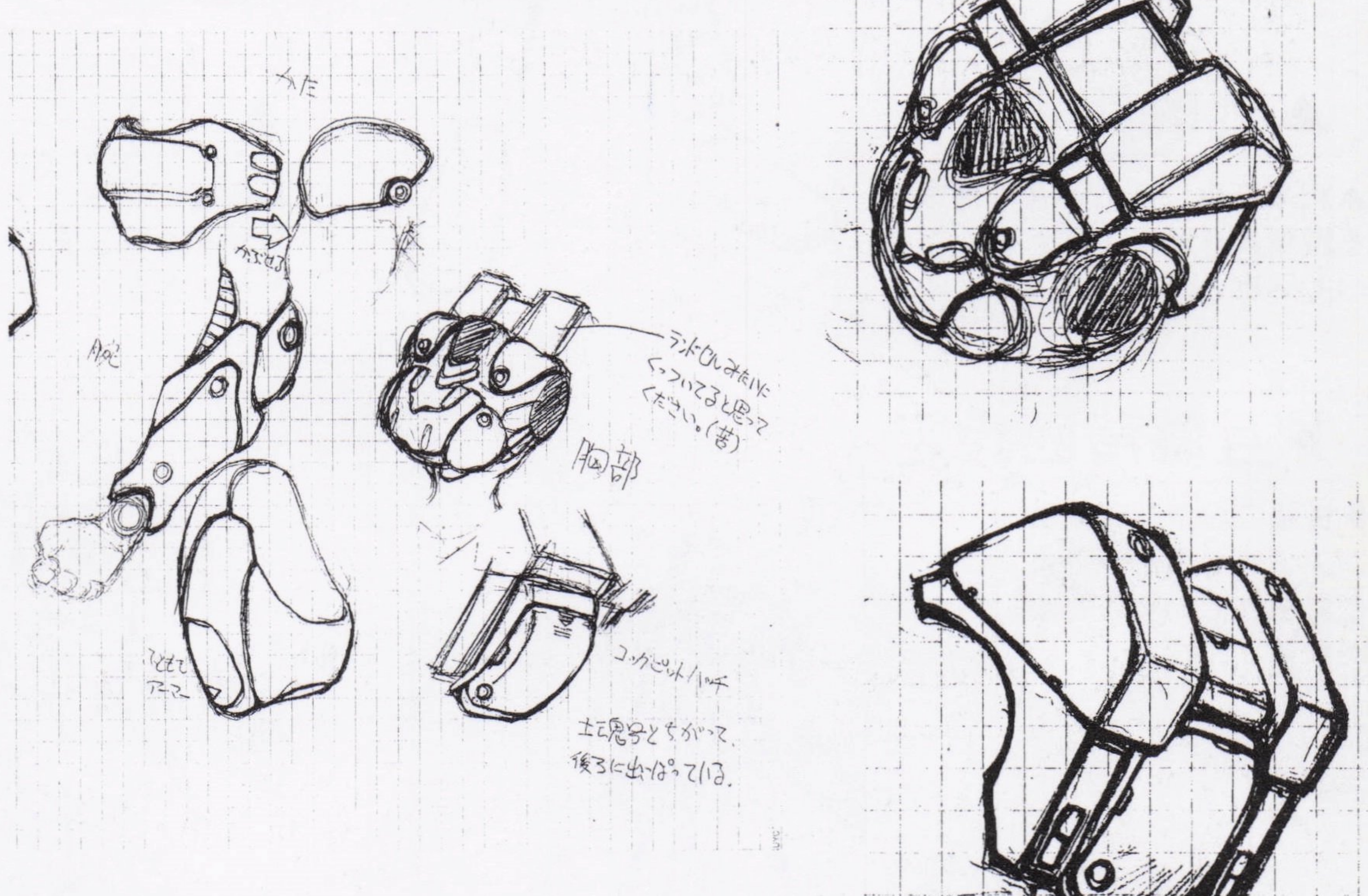




▲三面図

▲士魂号よりもスリムで、より人型に近くなった。口元には微笑みの彫刻がなされている。

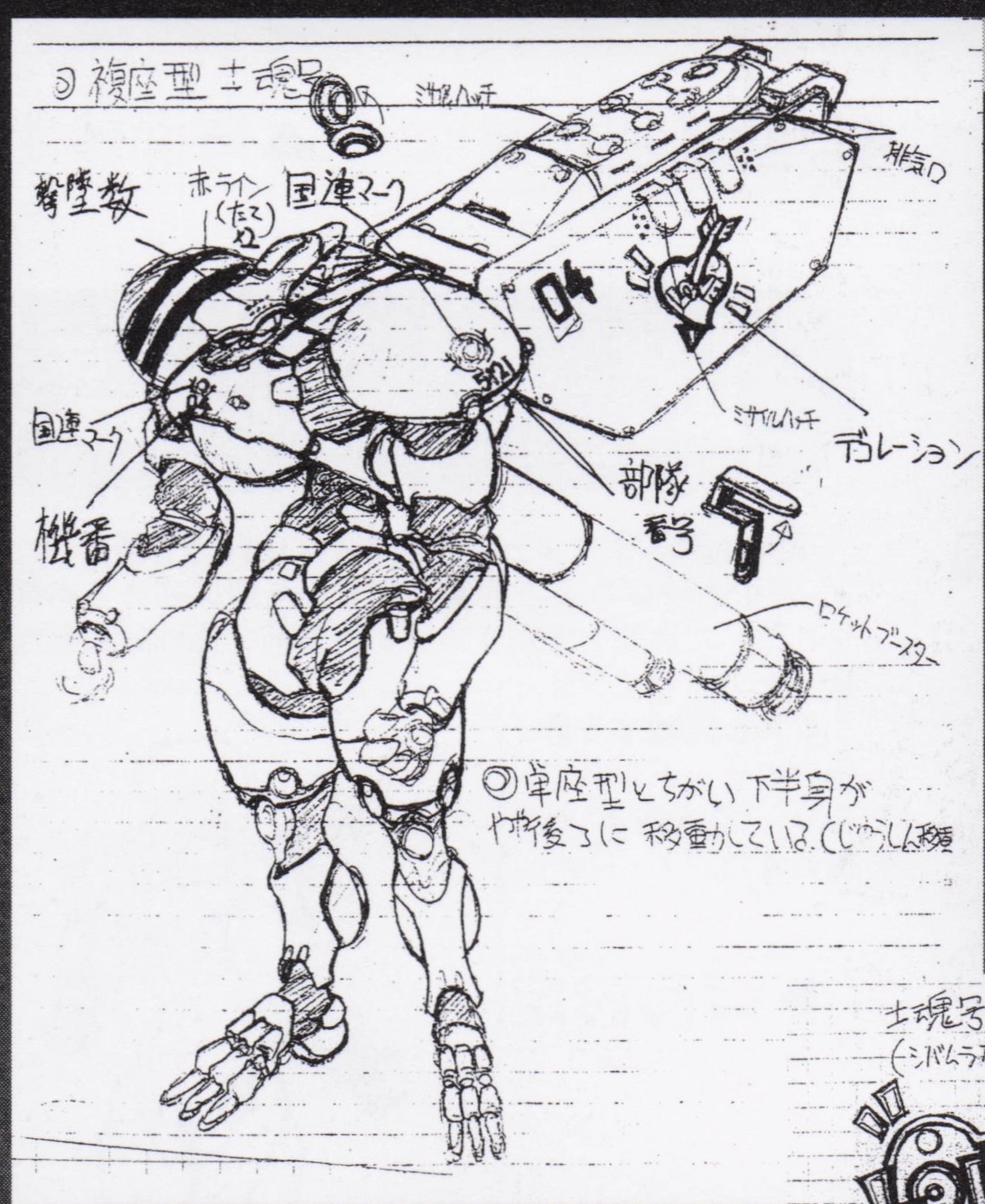
▼腹部＆胸部設定

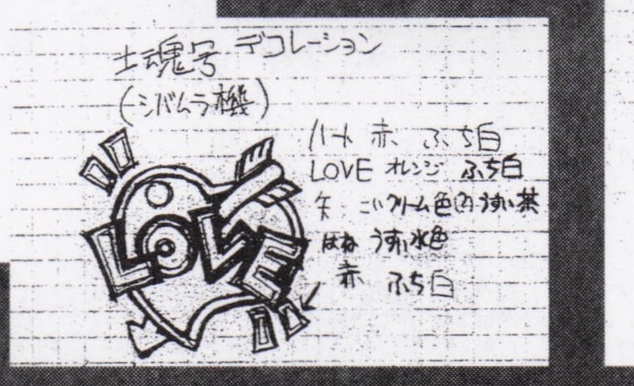


設定番外編 6

各機のデコレーション

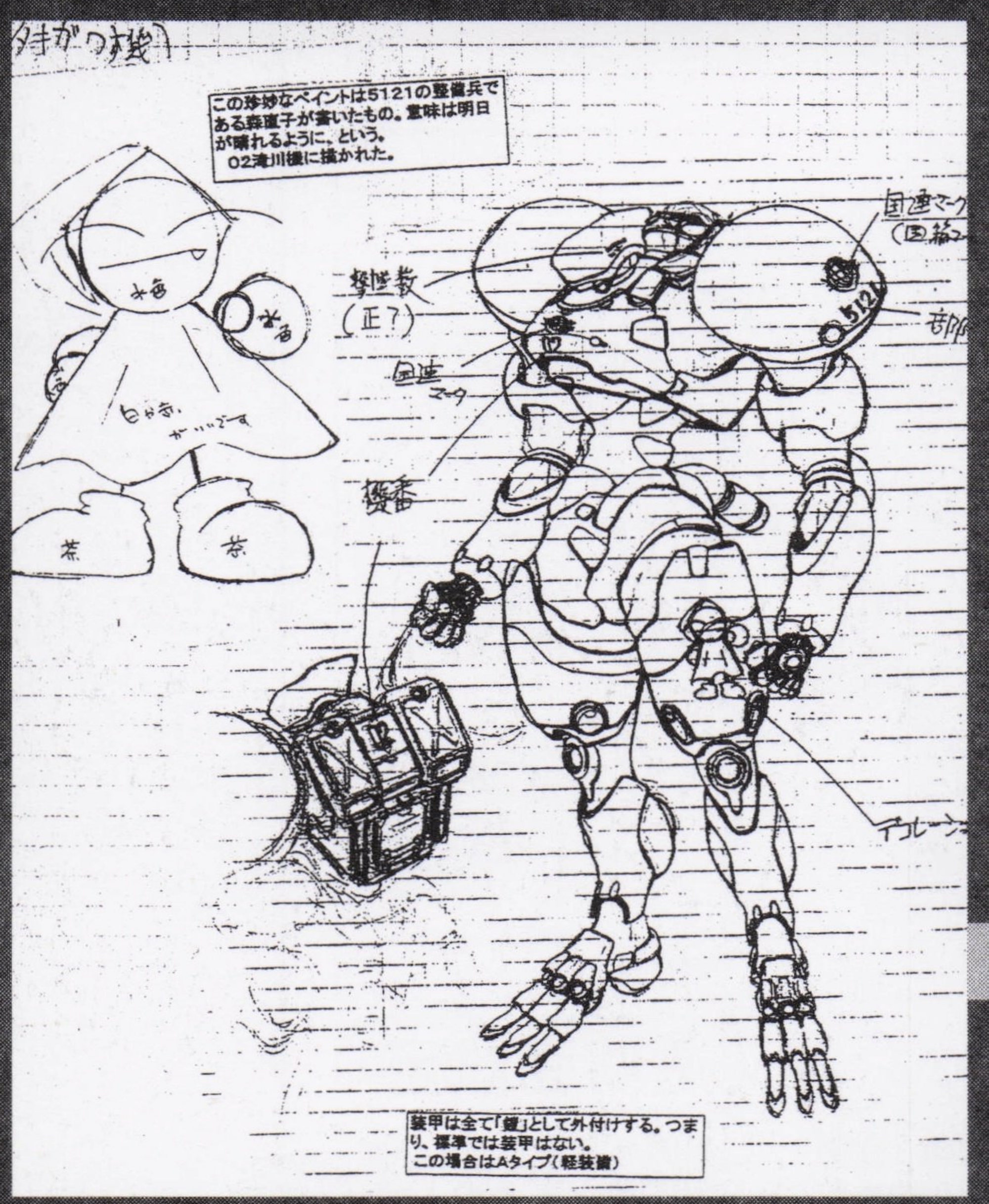
デフォルトの状態で士魂号に搭乗する、速水＆芝村、壬生屋、滝川の機体に関しては、個人のデコレーションまで設定されているのだ。ちょっと見づらいが、ここではその設定画を紹介。目を凝らして見てみよう。





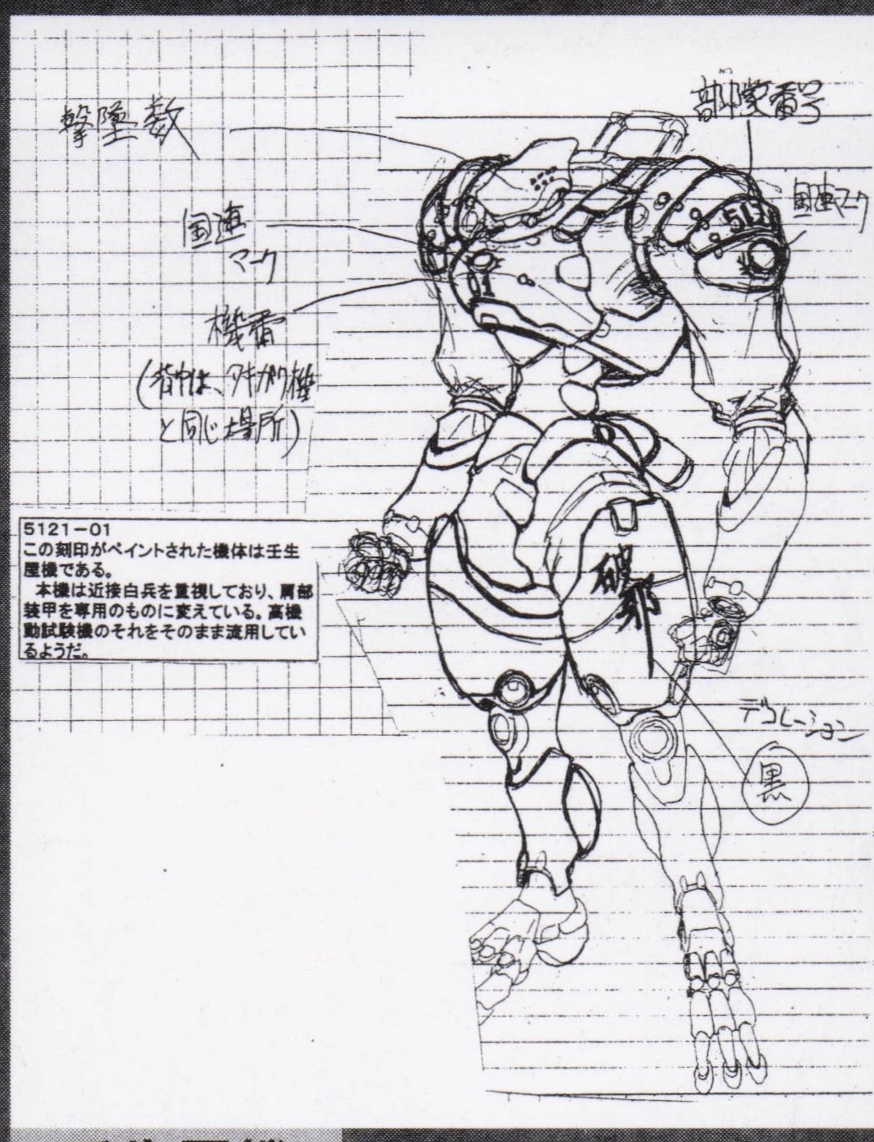
速水&芝村機

◀後部ユニットに、ハートマークがデコレーションされた速水&芝村機。撃墜数が頭部に★マークで記されている。



滝川機

◀左足に奇妙なてるてる坊主がペイントされている。「明日晴れるように」という意味らしい。撃墜数は正の字で表されている。

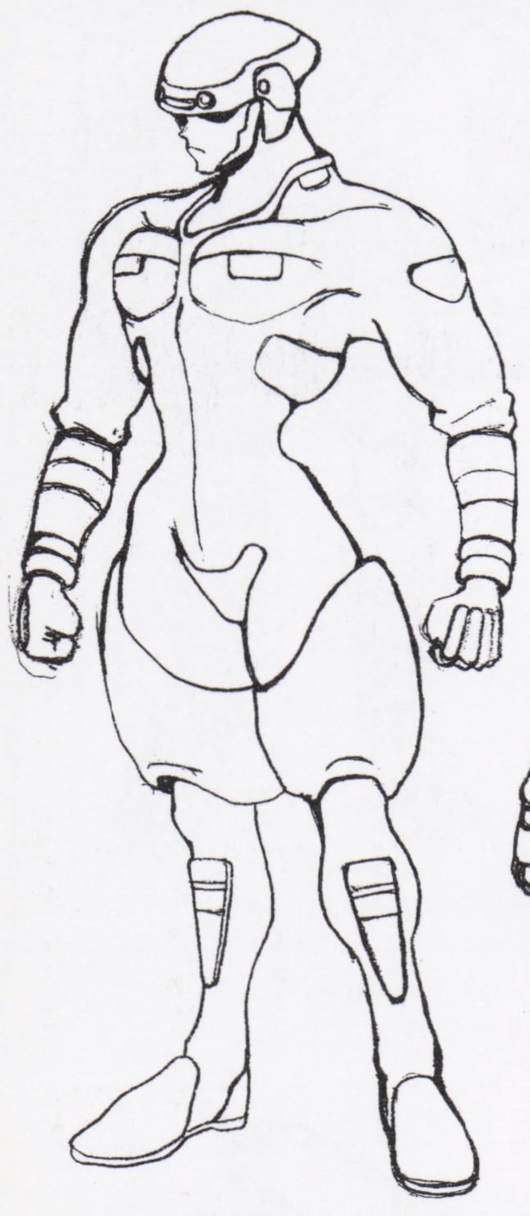


壬生屋機

▲左足に「破邪」という文字が書かれている。結界か何かだろうか。じつに壬生屋らしいデコレーションだ。

互　尊

最も一般的なウォードレス。特徴のないことが特徴で、ややパワー不足ながらも戦車兵からの信頼は高い。

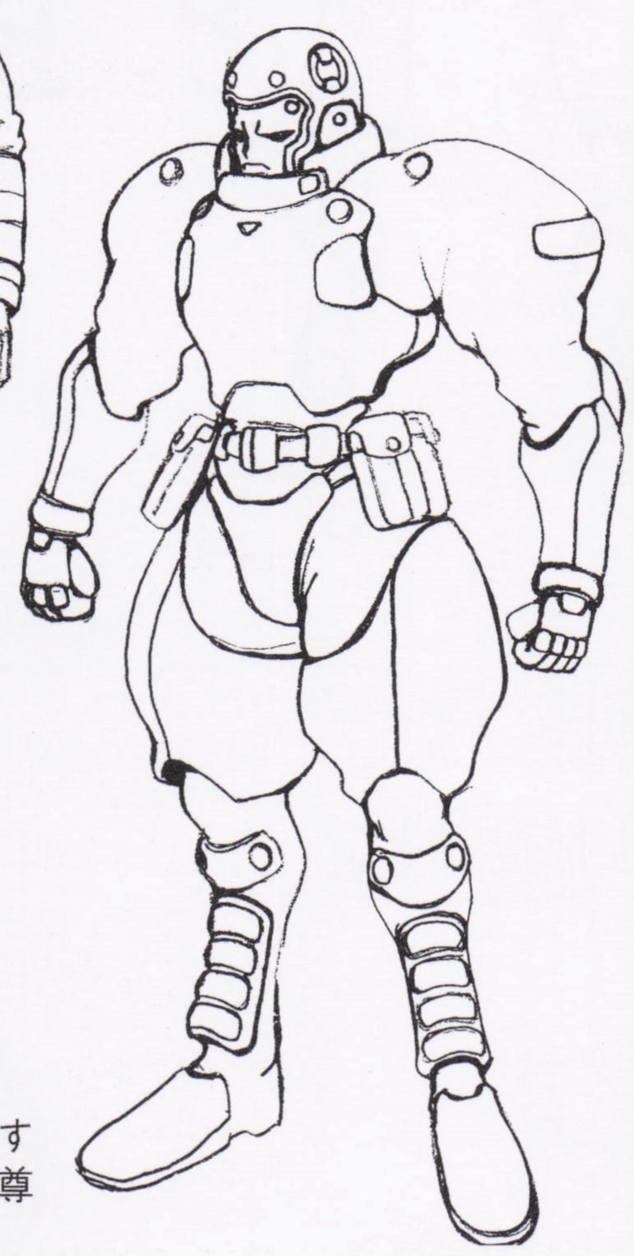


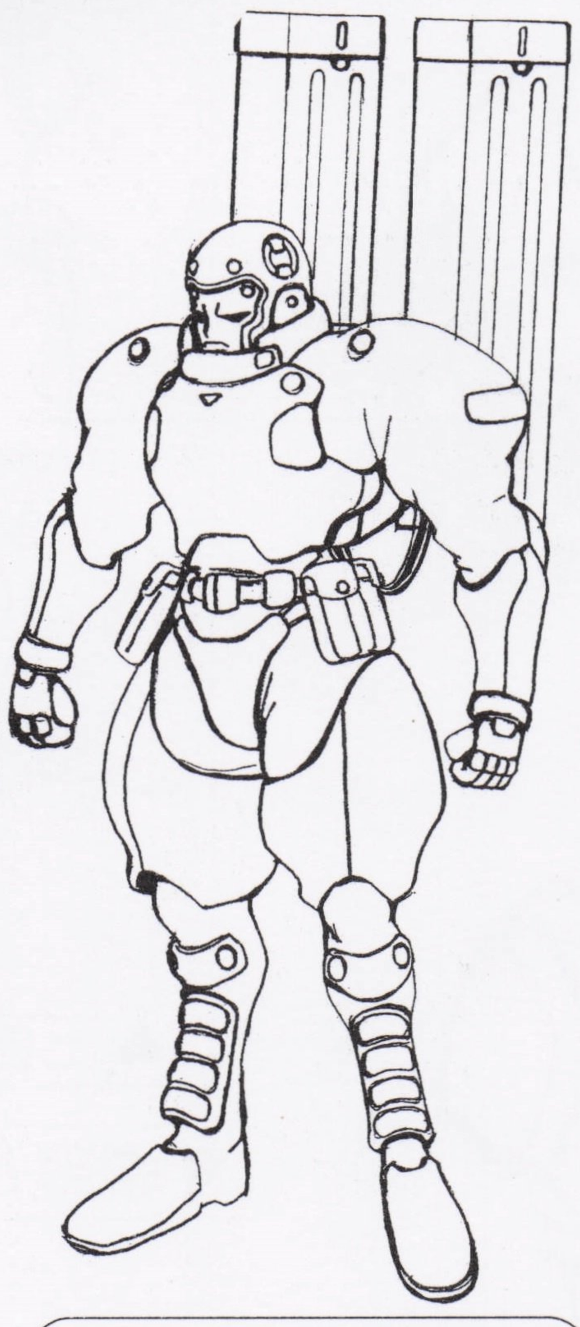
▲戦車兵

▲戦車に乗り込むときに着用する戦車兵仕様。生産された互尊の80％はこのタイプ。

▼狙撃兵

▼狙撃兵仕様。全身に装甲が追加され、外見的にはやや筋肉質な印象を受ける。



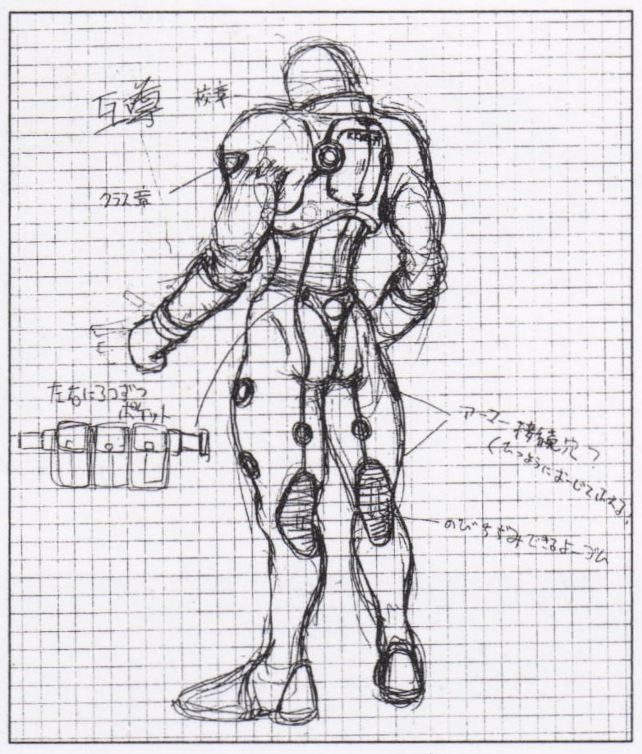


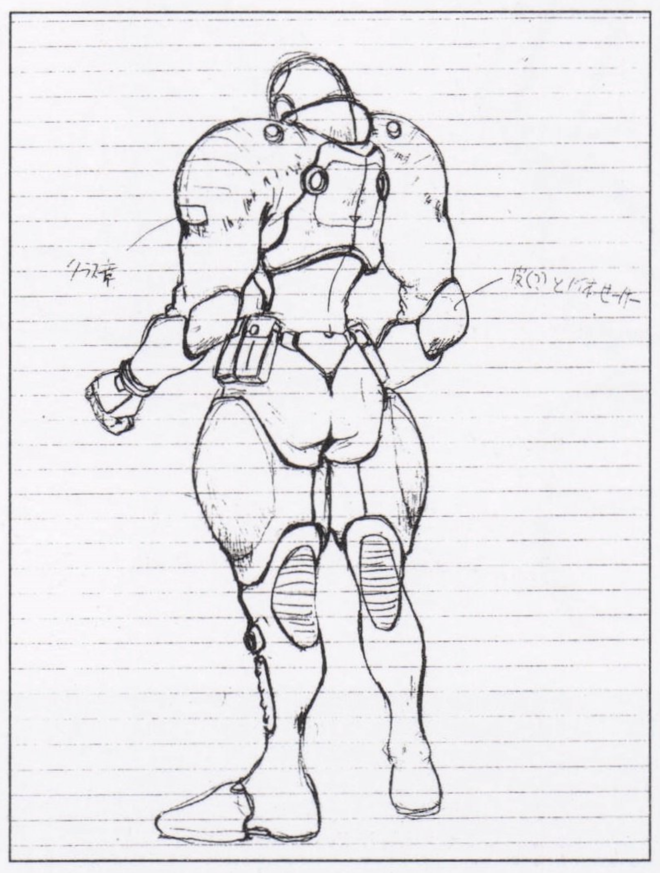
▲ミサイルランチャー装備

▲背後にアタッチメントがあり、ミサイルランチャーを装備することもできる。

▶互尊背面設定

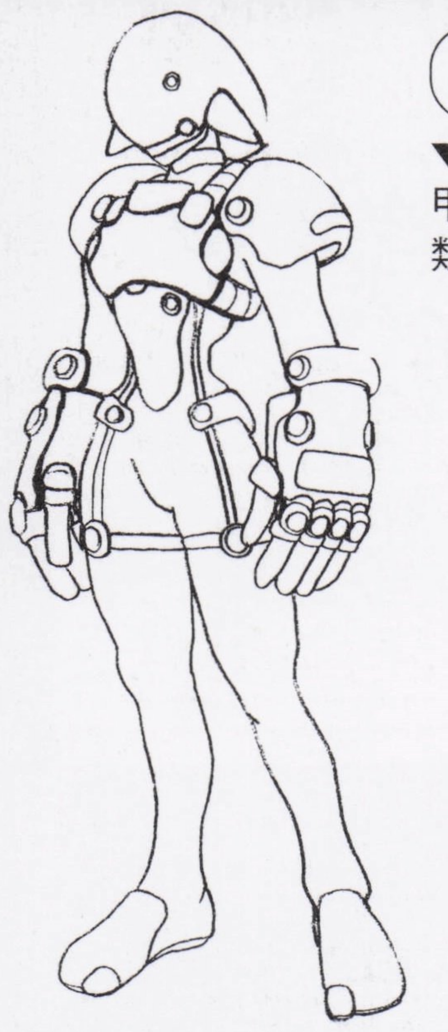
▶背面の設定。非常にシンプルなラインでまとめられていることがわかる。





久　遠

女性専用のウォードレス。戦車兵使用が基本ながら、通常の陸戦型とほぼ同じ性能を持ち、信頼性も高い。

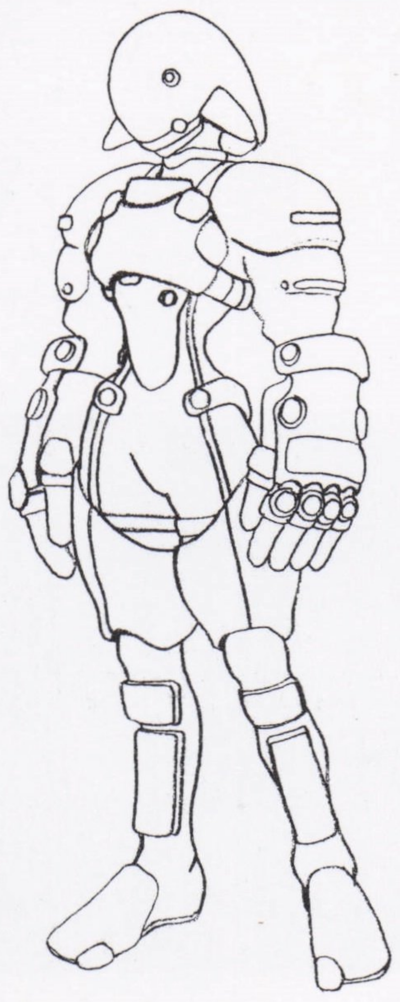


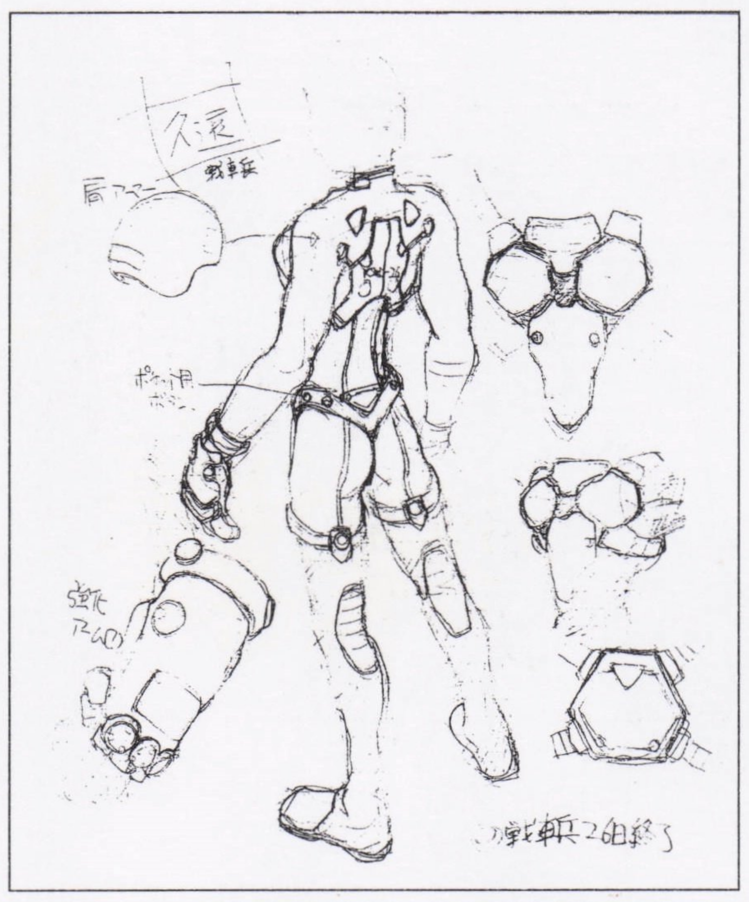
▲戦車兵

▲戦車兵仕様。尚敬高校は女子高のため、これが標準の戦車兵用ウォードレスとなる。

▼狙撃兵

▼久遠のバリエーション。装甲や武装用のアタッチメント類が追加されている。





▲久遠背面設定

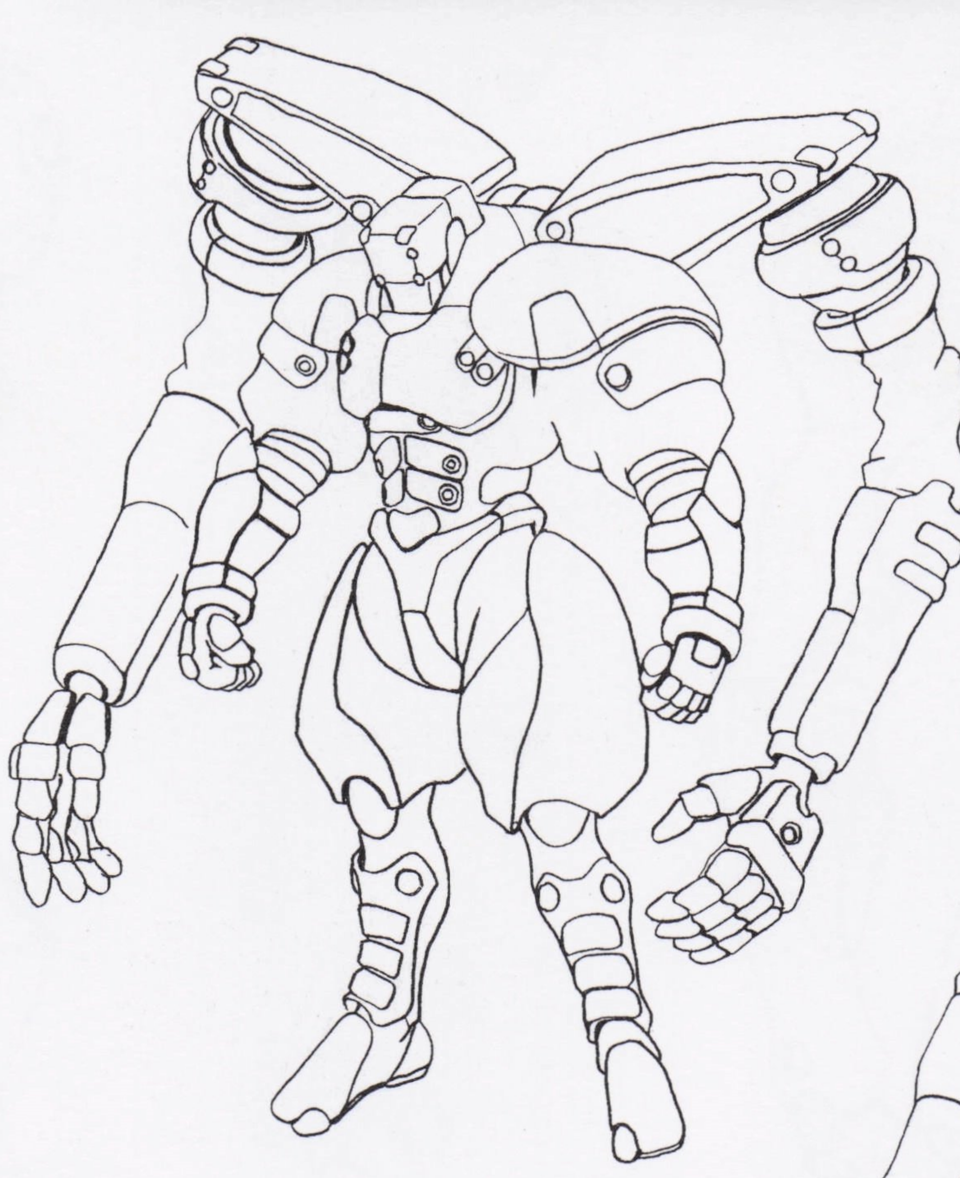
▲背面の設定。人口筋肉の補正率は高いが、非常に女性らしいボディラインを保っている。胸の装甲も特徴的。

可　憐

その名前とは裏腹に、4本の腕を持った異形のウォードレス。今大戦で生産されたドレスのなかでは、最高の性能を誇る。

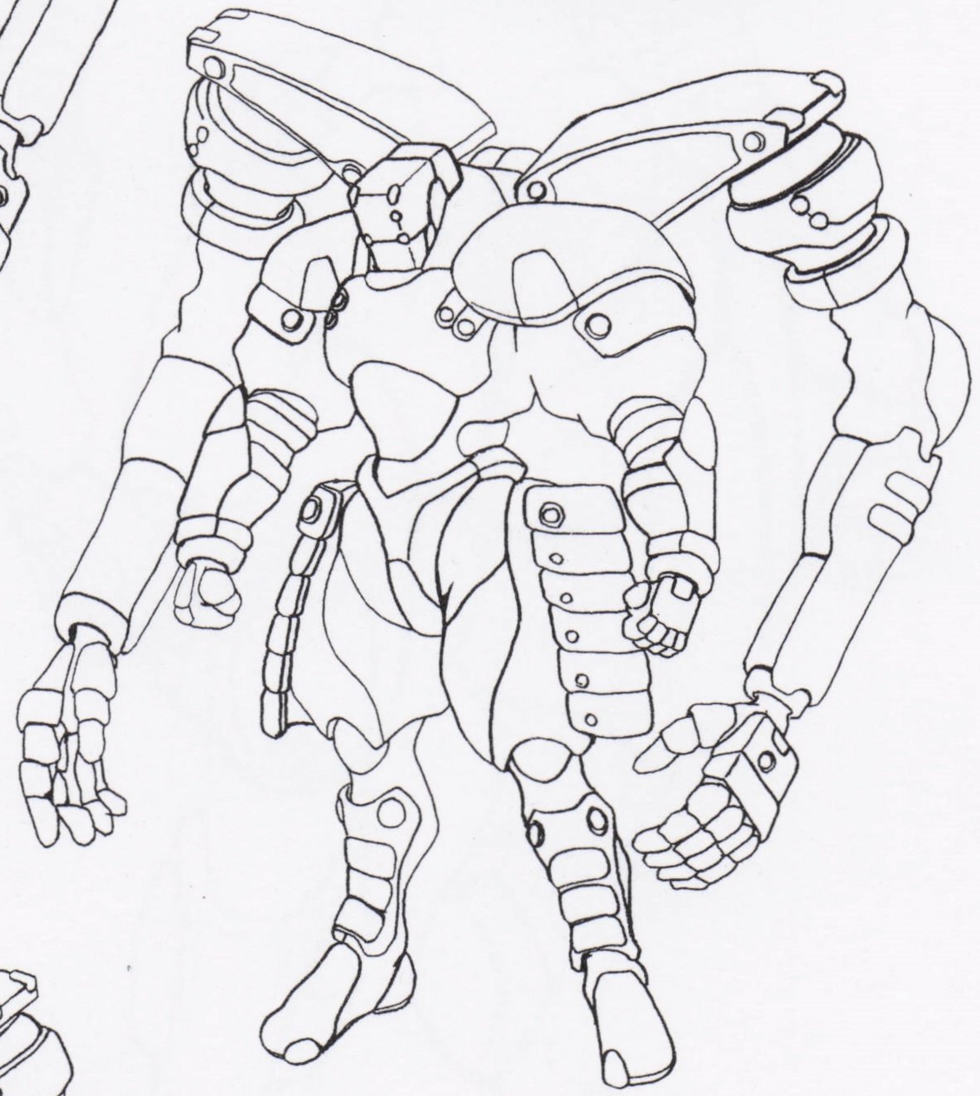
◀通常型

◀通常型。非常に重いため機動力はないが、それを補う豊富な装備武器を有する。2本のサポートアームが特徴的。



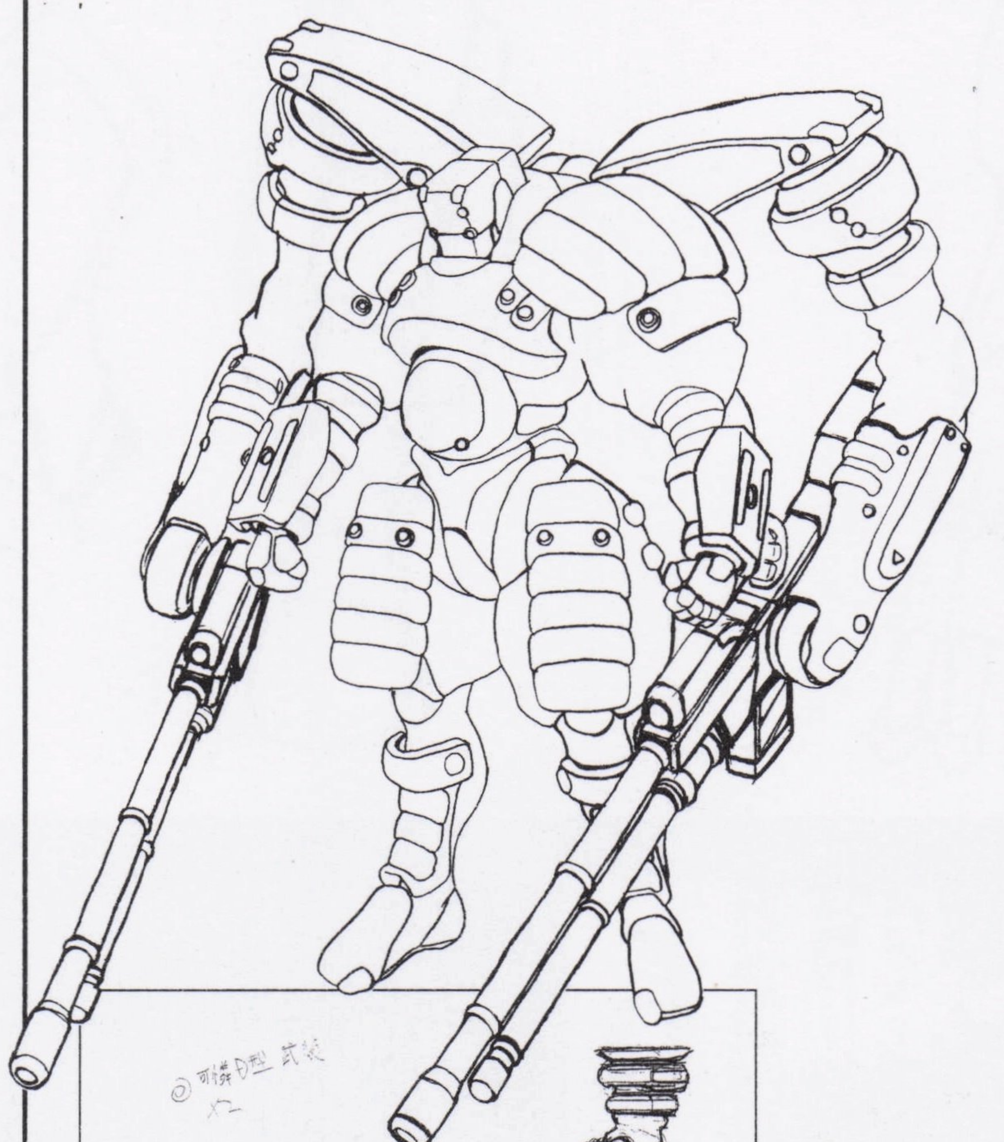
▼本国仕様

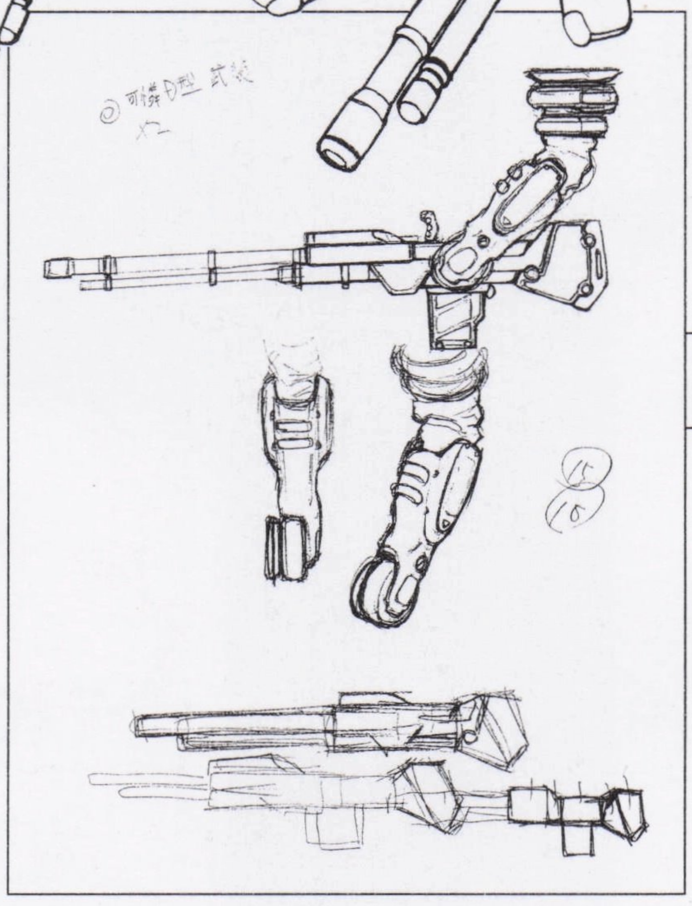
▼前期量産型タイプA。後の量産型よりも複雑な機構を持ち、脚部を強化。盾と軍刀を持って戦う姿は、騎士を連想させる。



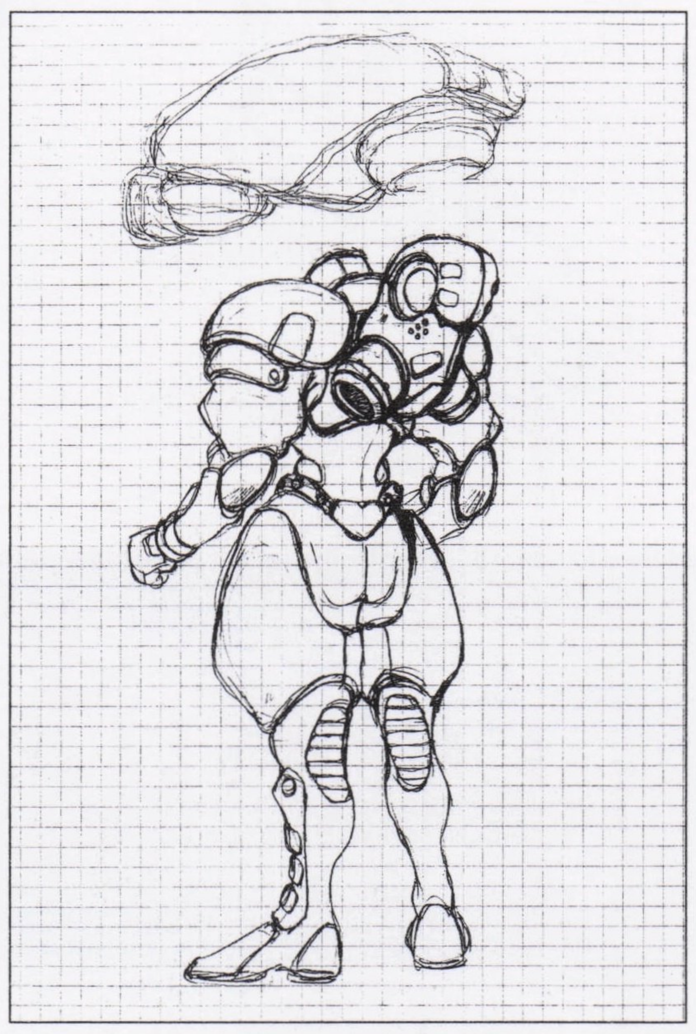
▼D型仕様

▼出力と武装、安定性を改善したタイプ。単機で中型幻獣と渡りあうことが可能。別名、ストライカーD。





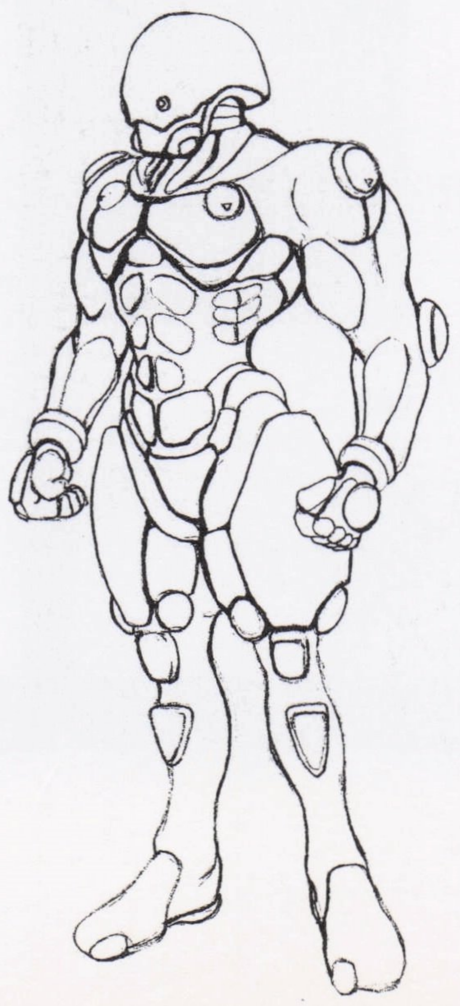
◀D型武装設定



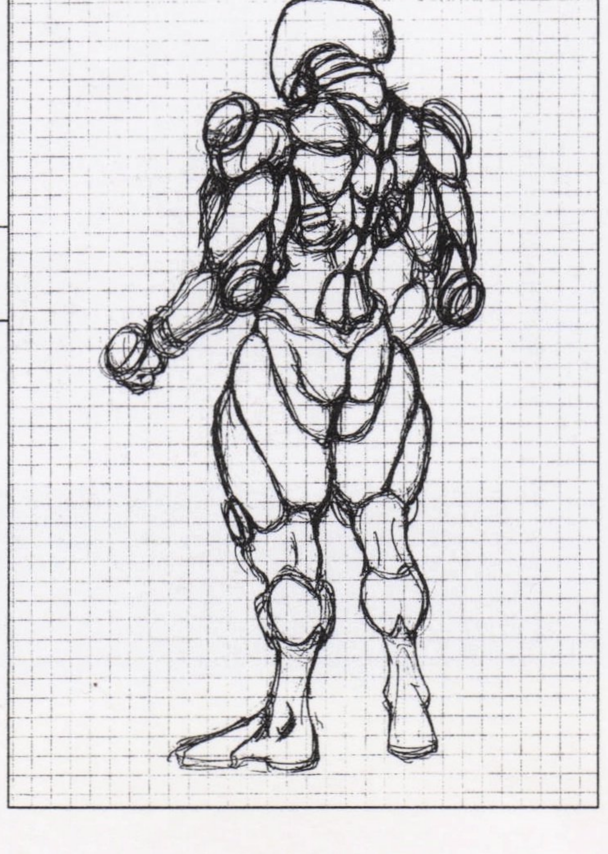
▲背面設定

武　尊

現地部隊の手によって、互尊に人口筋肉を換装したタイプ。P型と呼ばれるこのタイプで、互尊は初めて本来予定されていた性能を発揮する。史上空前の高機動戦闘能力を持ったアーリィフォックスに匹敵する最強のウォードレスであり、〝空を走る〟と詠われた。

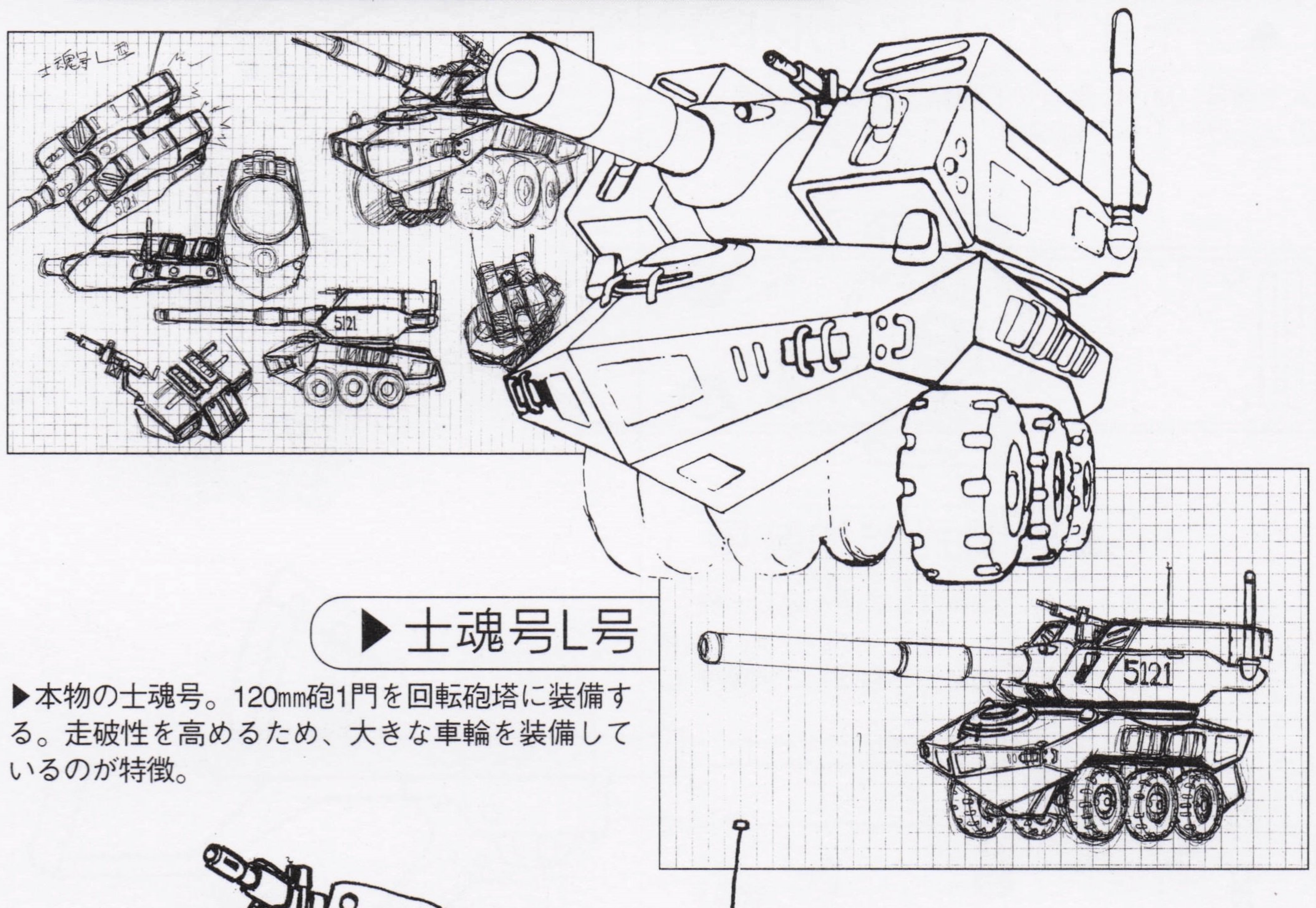


▶背面設定



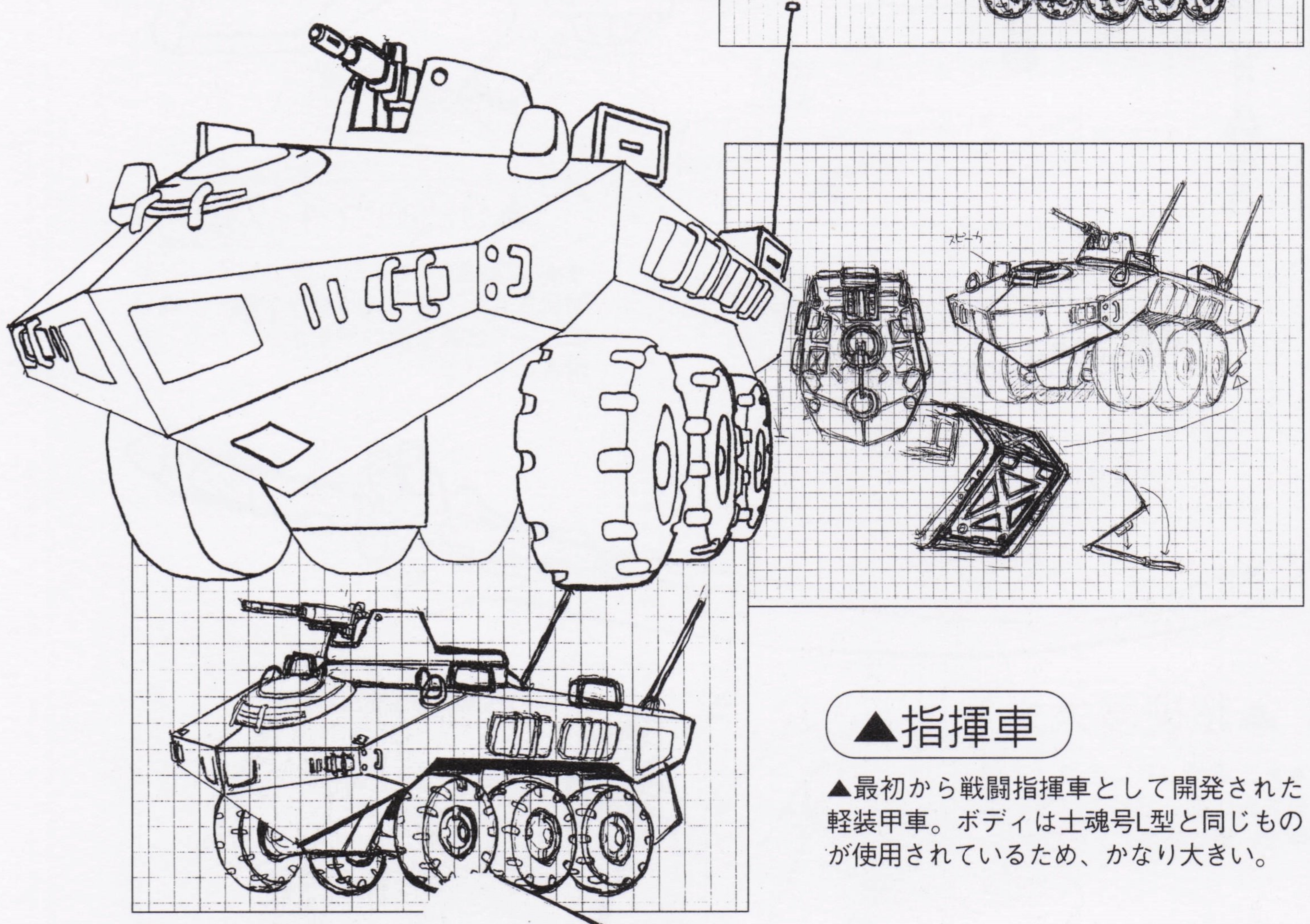
その他兵器

ゲームには通常の戦車やヘリコプターなど、人型以外の兵器も数多く登場する。ここでは通常兵器に関する設定を紹介。



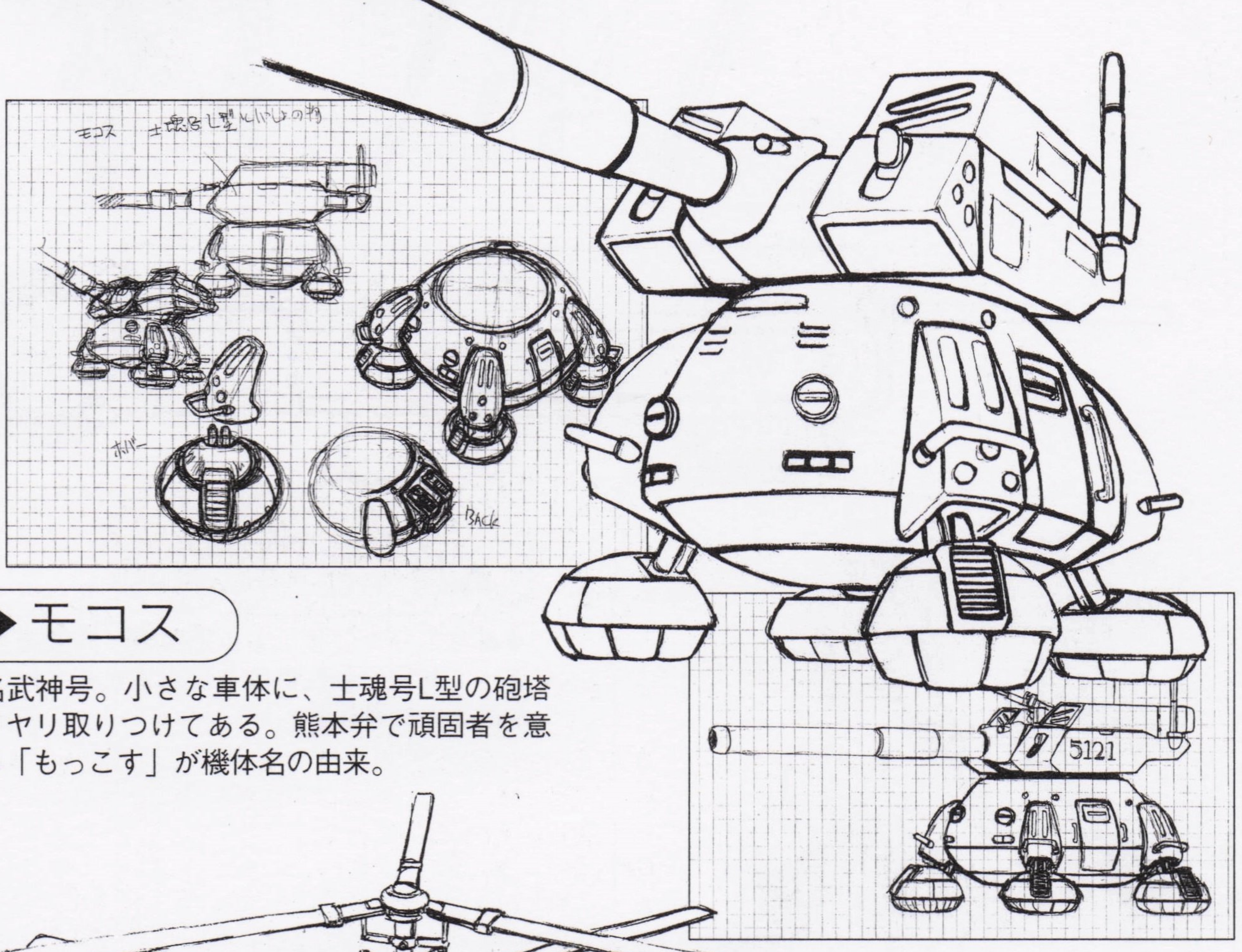
▶士魂号L号

▶本物の士魂号。120㎜砲1門を回転砲塔に装備する。走破性を高めるため、大きな車輪を装備しているのが特徴。



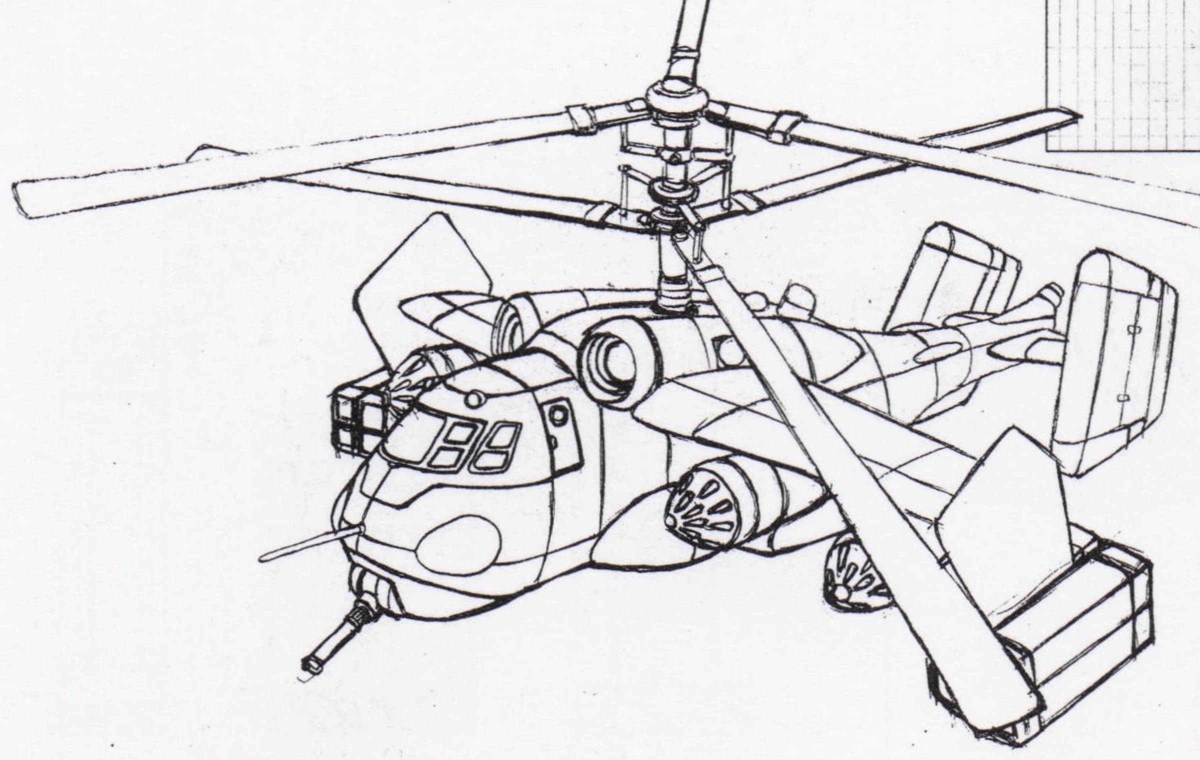
▲指揮車

▲最初から戦闘指揮車として開発された軽装甲車。ボディは士魂号L型と同じものが使用されているため、かなり大きい。



▶モコス

▶別名武神号。小さな車体に、士魂号L型の砲塔をムリヤリ取りつけてある。熊本弁で頑固者を意味する「もっこす」が機体名の由来。

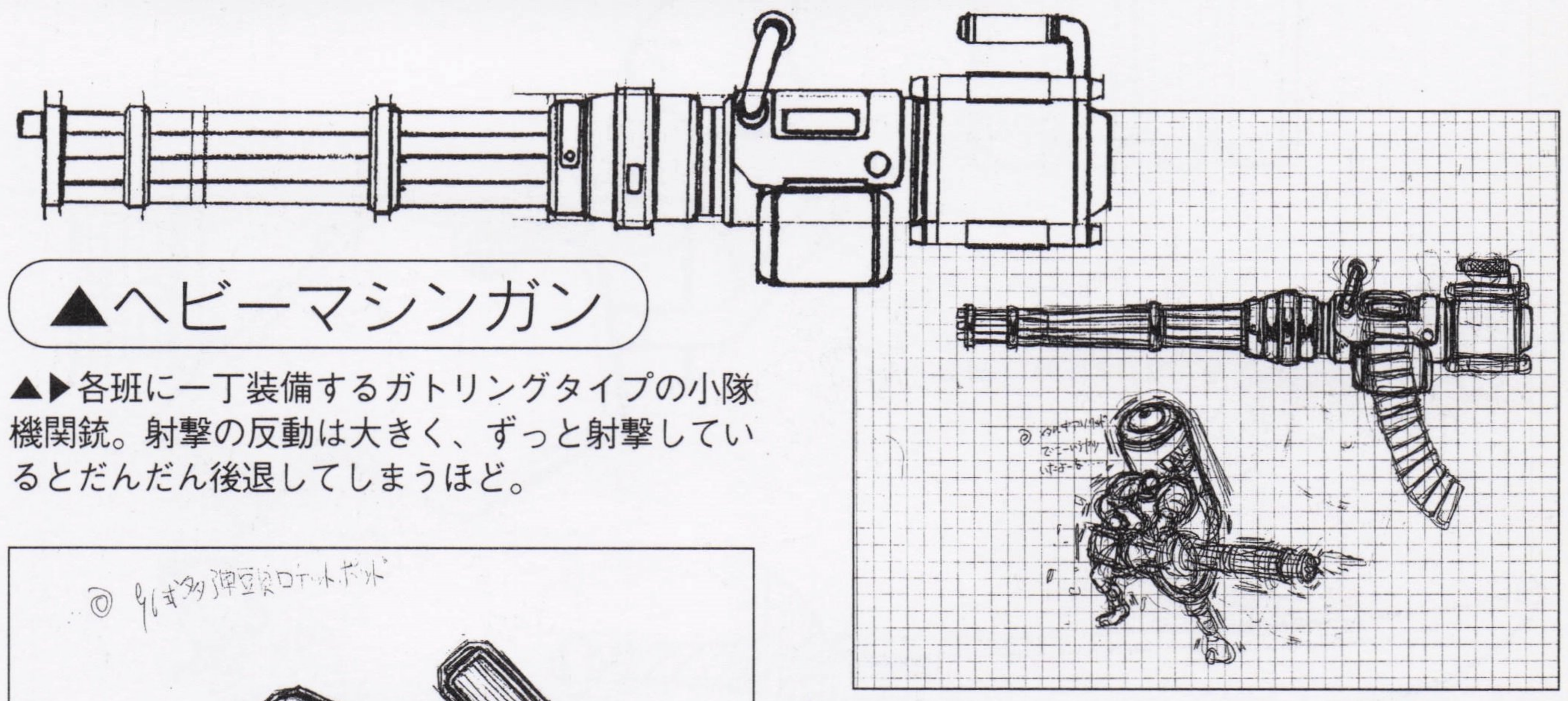


◀きたかぜ

◀日本がロシアとの技術提携によって完成させた、大型万能ヘリコプター。

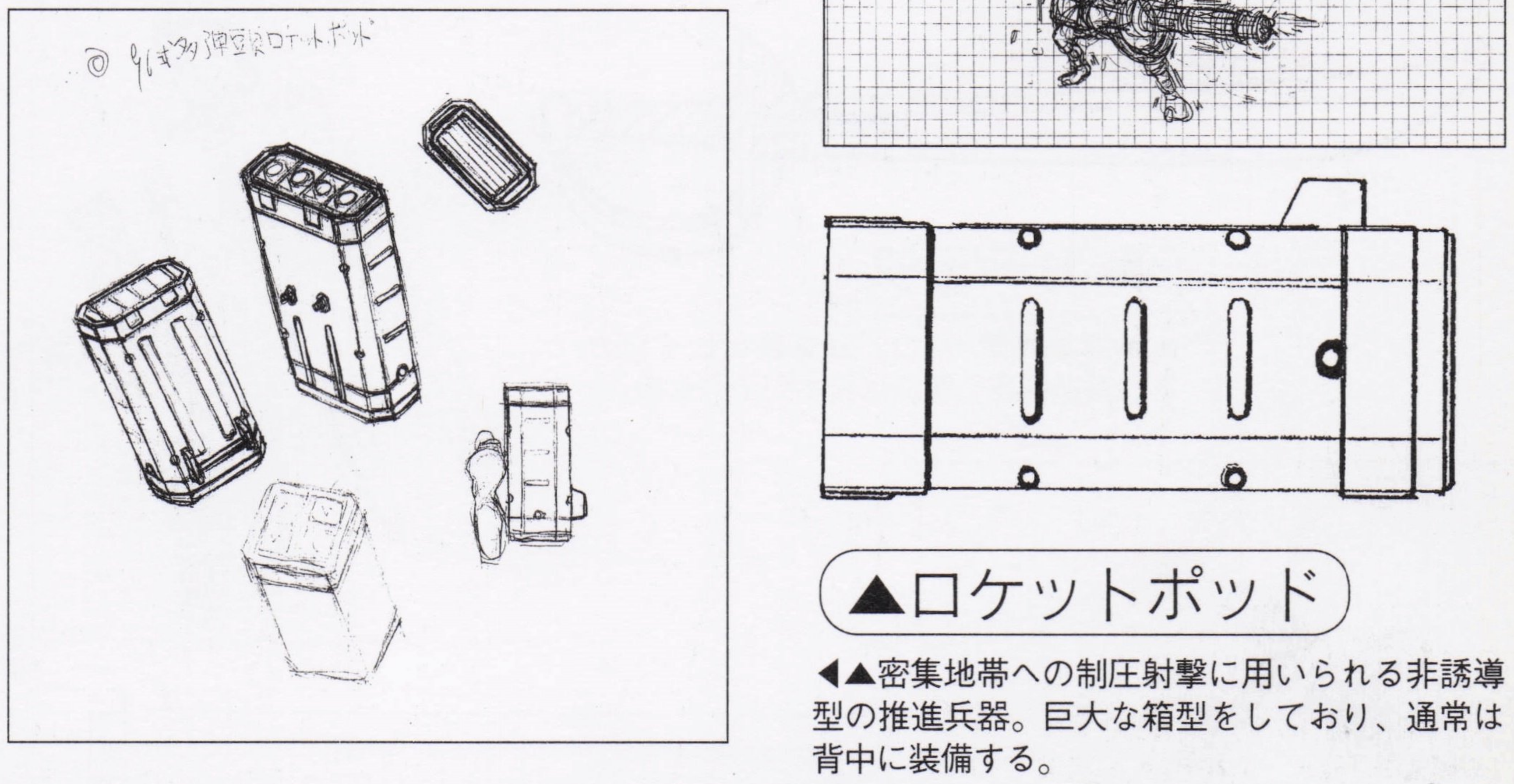
武器（ウォードレス）

ウォードレス用装備の設定画を完全公開。詳しい解説は、ゲーム中の図書館にある本で読むことができる。



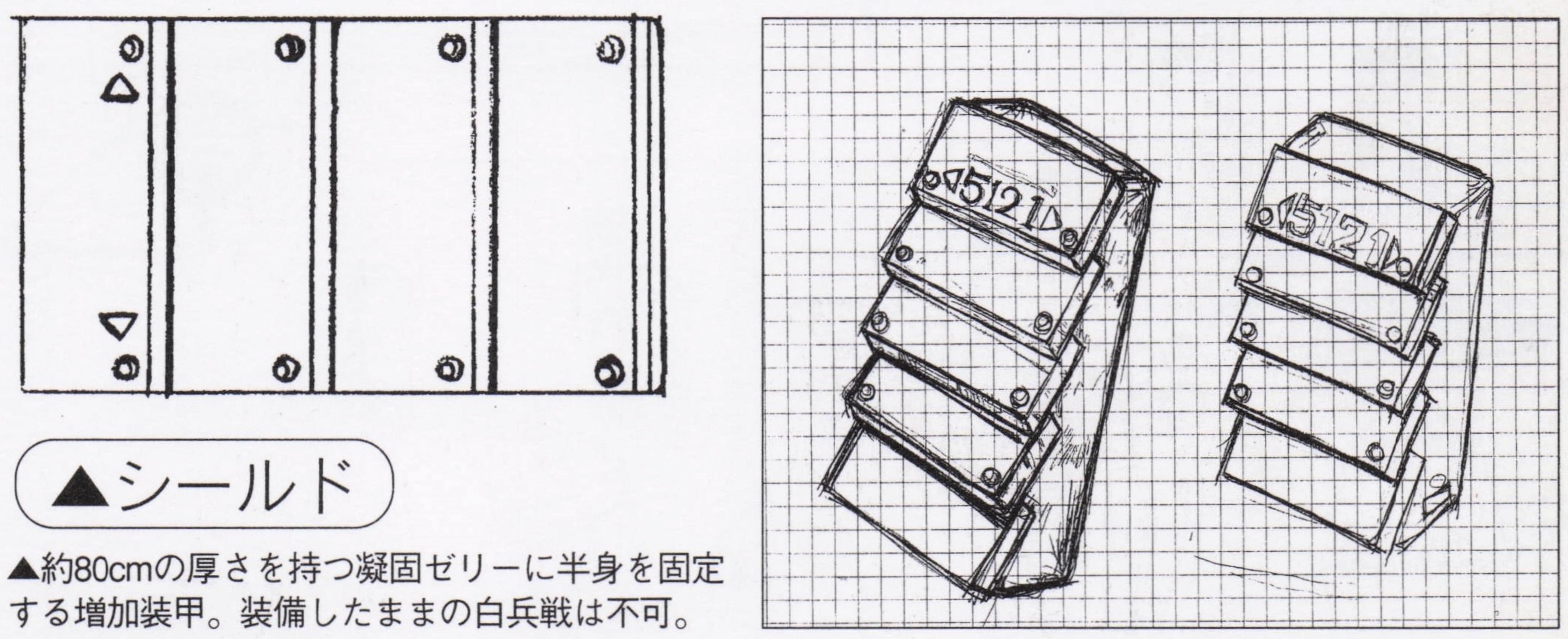
▲ヘビーマシンガン

▲▶各班に一丁装備するガトリングタイプの小隊機関銃。射撃の反動は大きく、ずっと射撃しているとだんだん後退してしまうほど。



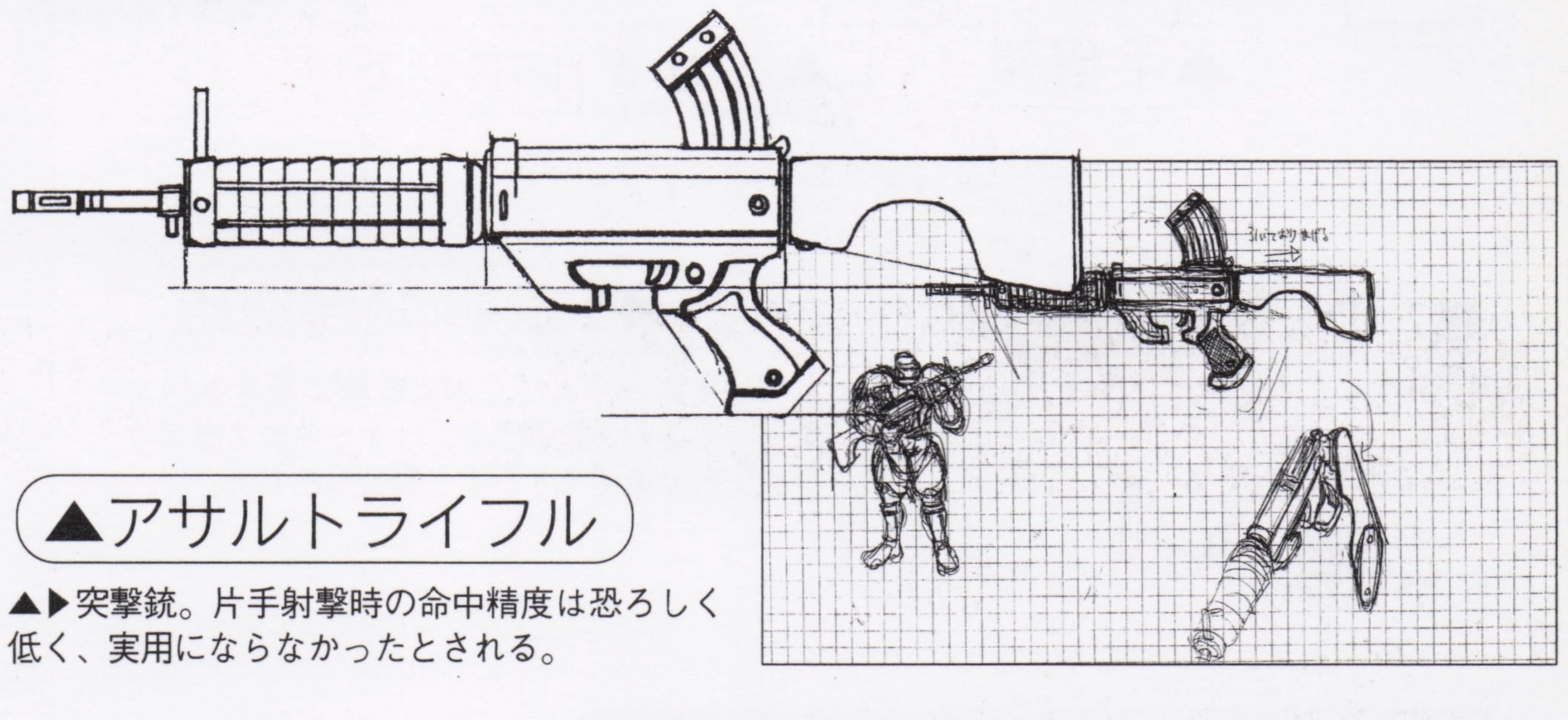
▲ロケットポッド

◀▲密集地帯への制圧射撃に用いられる非誘導型の推進兵器。巨大な箱型をしており、通常は背中に装備する。



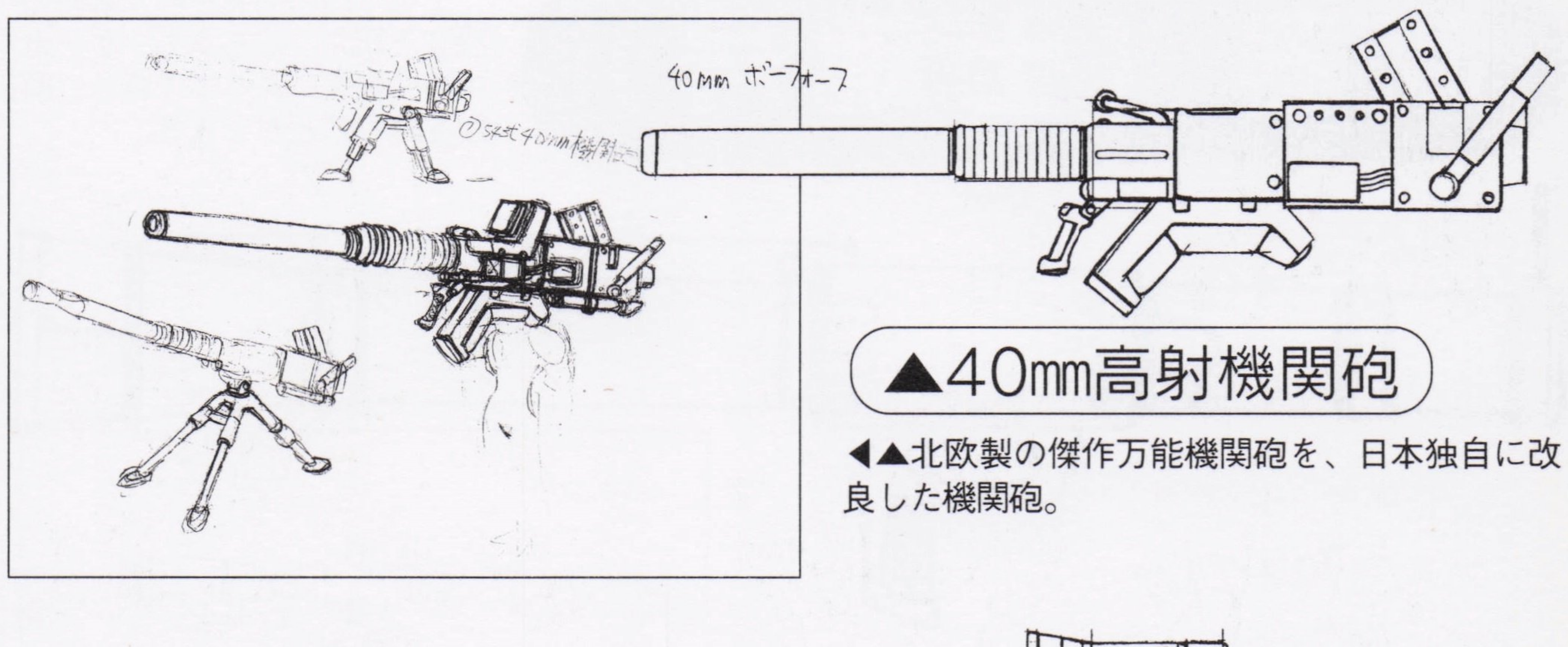
▲シールド

▲約80cmの厚さを持つ凝固ゼリーに半身を固定する増加装甲。装備したままの白兵戦は不可。



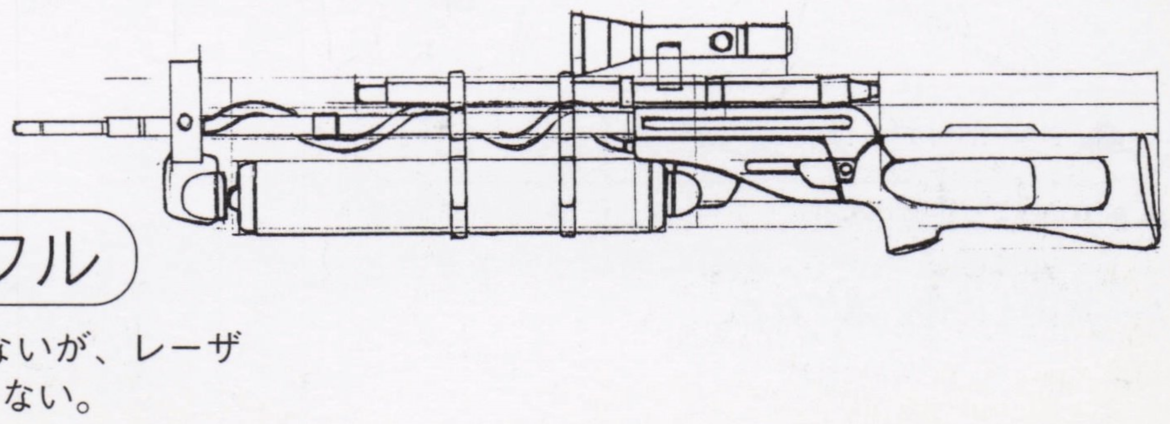
▲アサルトライフル

▲▶突撃銃。片手射撃時の命中精度は恐ろしく低く、実用にならなかったとされる。



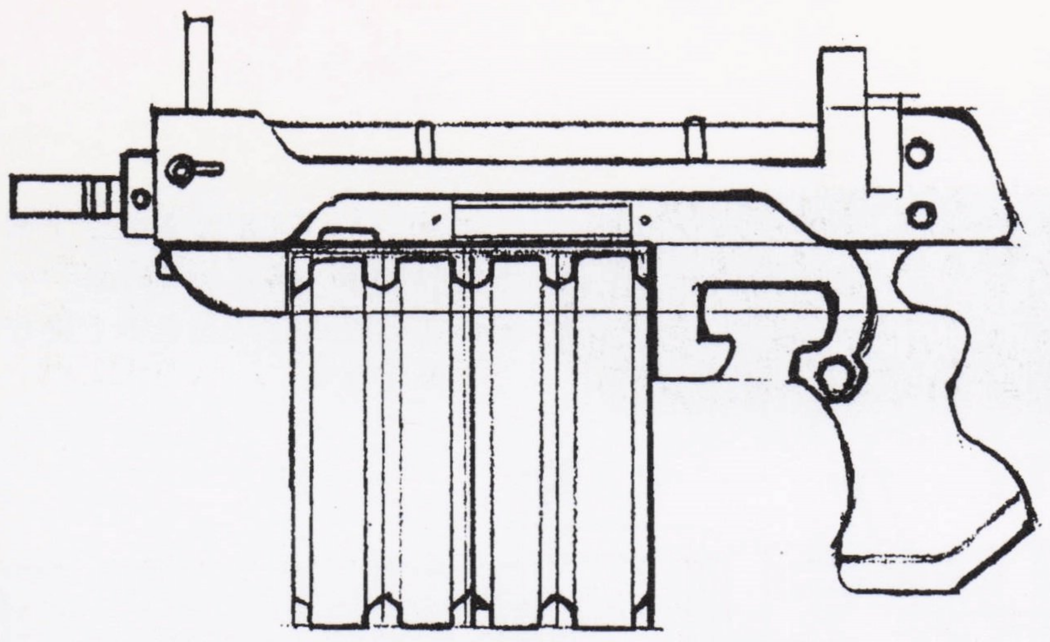
▲40㎜高射機関砲

◀▲北欧製の傑作万能機関砲を、日本独自に改良した機関砲。



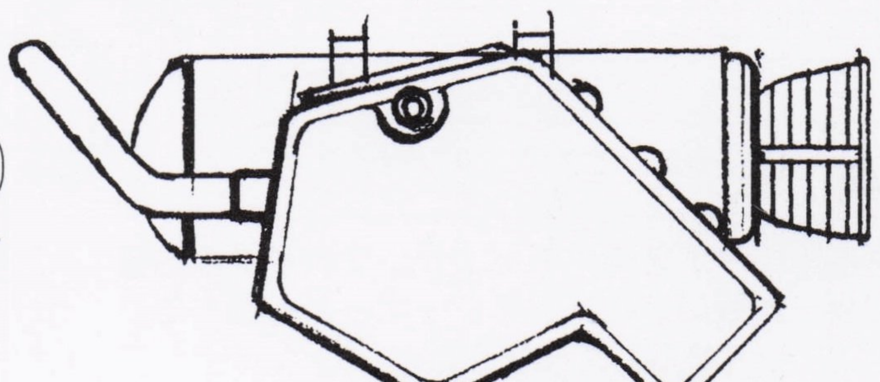
▶レーザーライフル

▶レーザー武器。弾数の設定はないが、レーザーの充填が完了しないと発射できない。



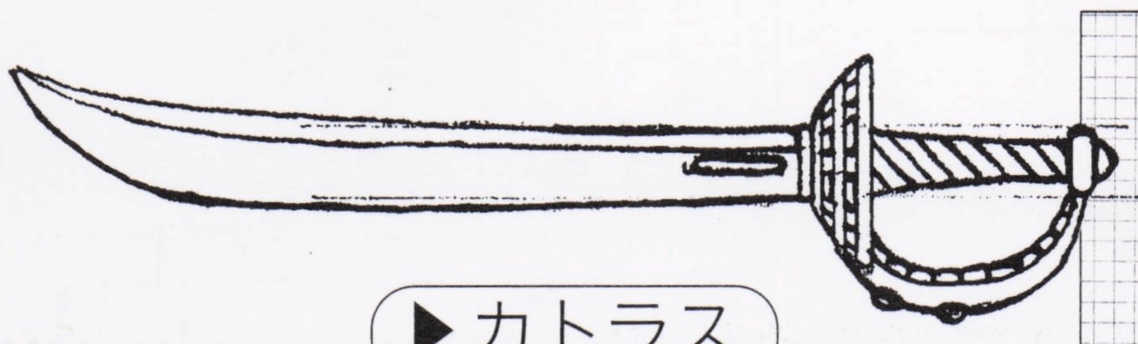
◀サブマシンガン

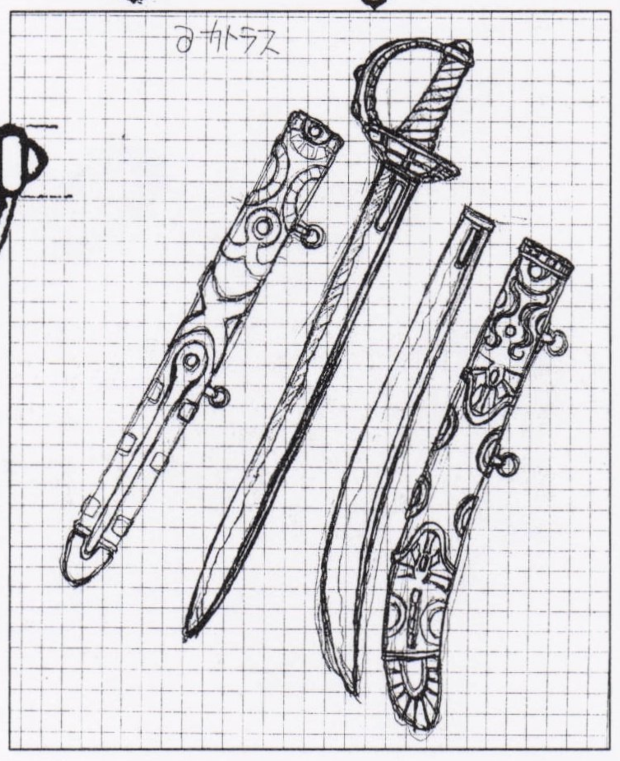
◀別名、豆鉄砲。敵の移動を阻害する弾幕を張ることができる近接戦闘での使用も可能という点で重宝された。



▶リテゴルロケット

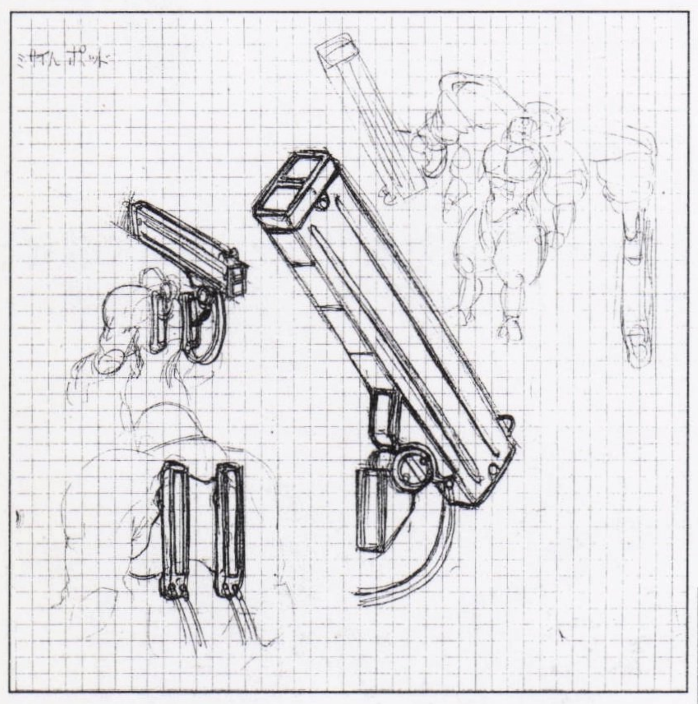
▶リテゴル式ロケットパック。性能がすぐれていたため全国で広く使用された。

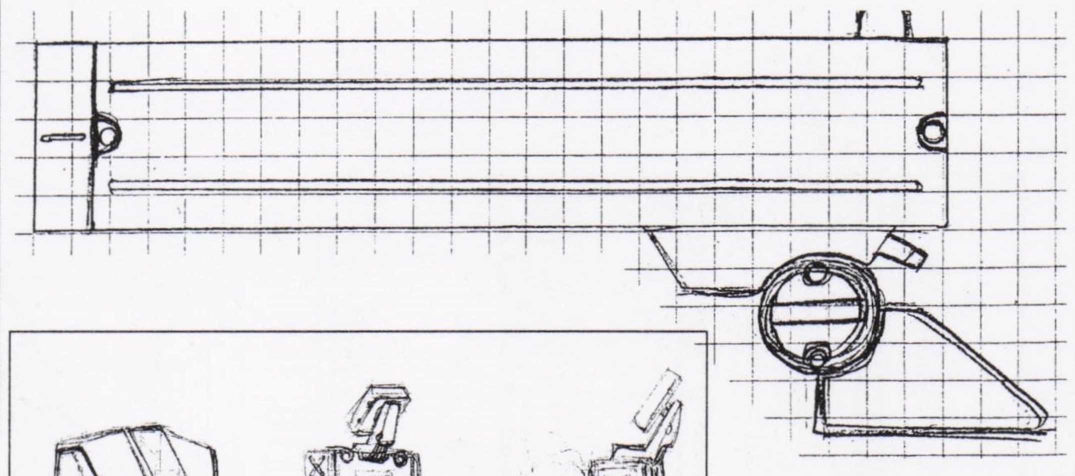


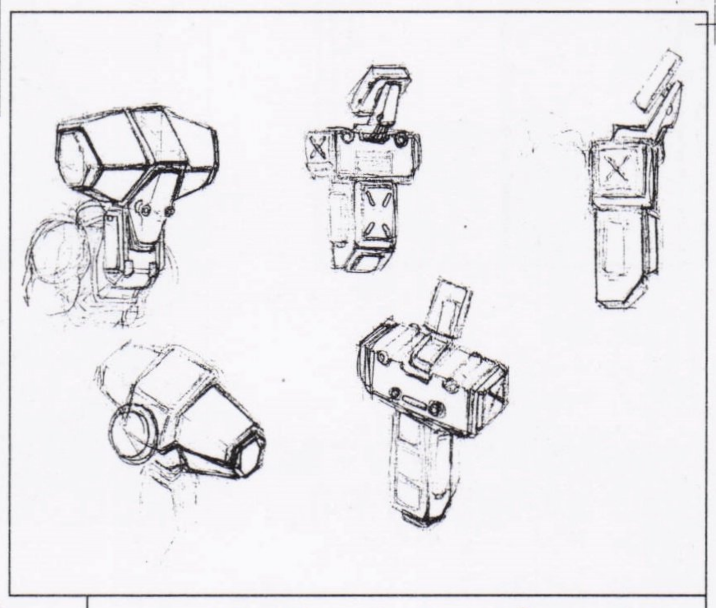


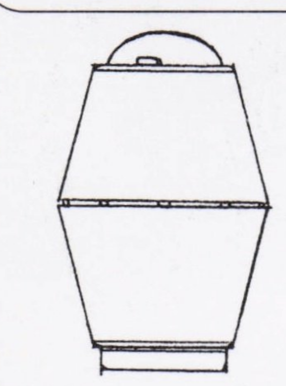
▶カトラス

▲▶標準装備の1つ。超金属ヒヒイロカネの鍛造製品。製法は日本刀そのもの。

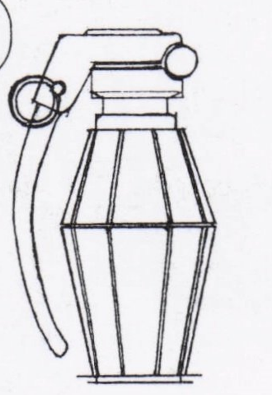








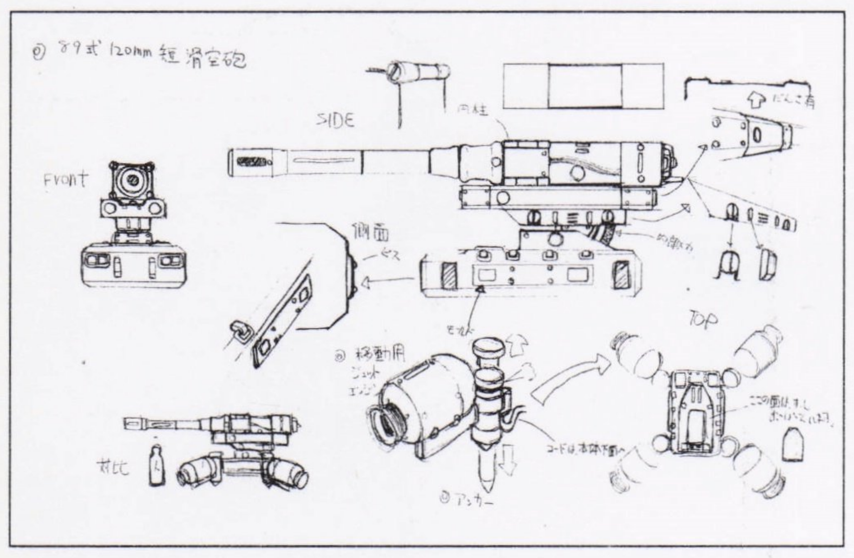
▼煙幕手榴弾



▲手榴弾

▲ミサイルポッド

◀▲射撃時、両肩から平行に降ろして射撃する可動砲。

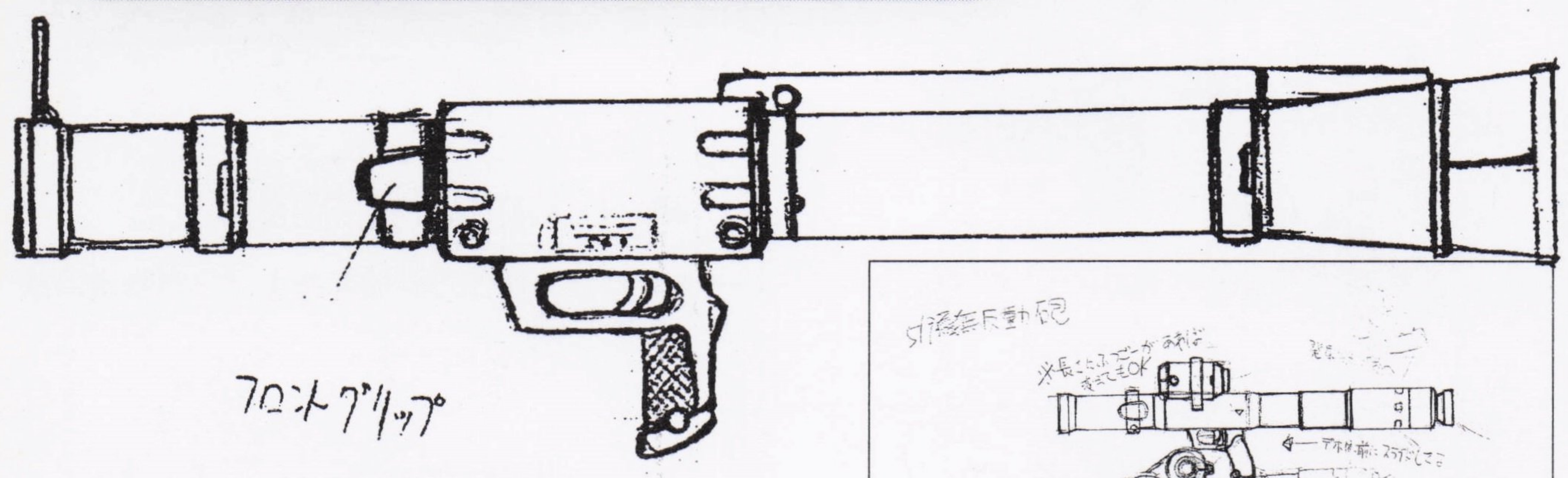


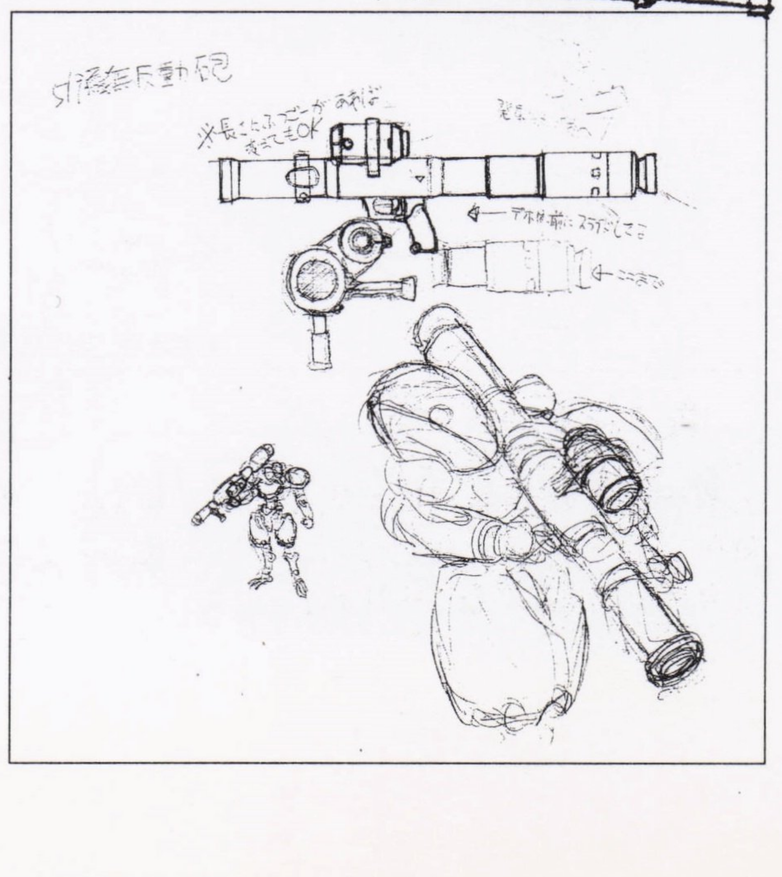
◀120㎜短滑空砲

◀レールガン。本来戦車に乗せるハズだった大型砲塔を、ウォードレス歩兵２名で運用できるよう改造したもの。

武器（士魂号）

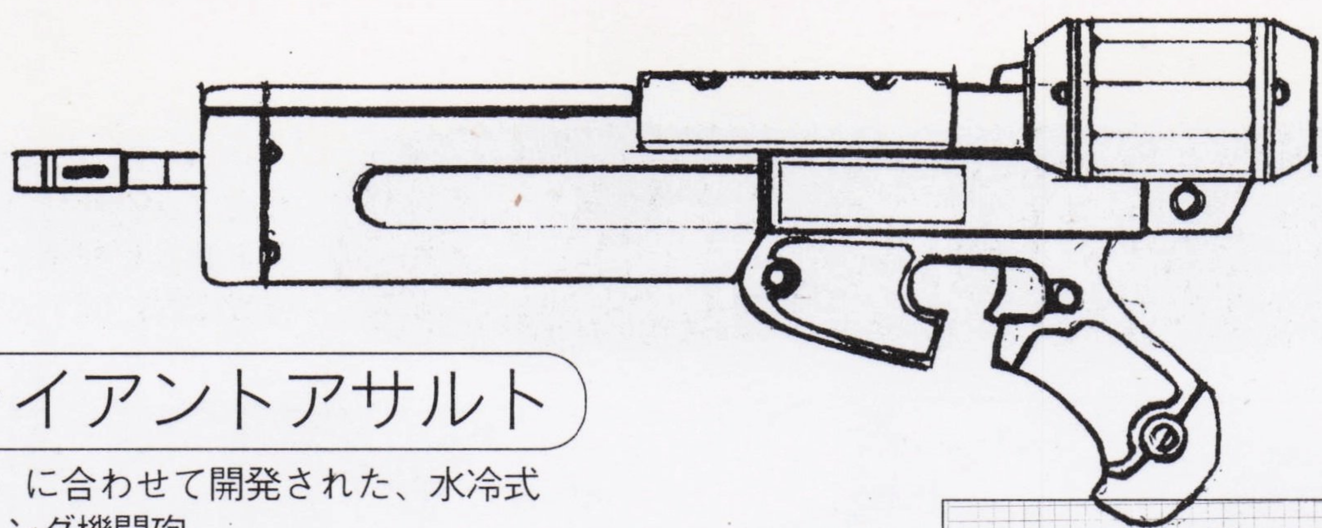
士魂号用に開発された武器の設定を紹介。こちらも、ゲーム中の図書館にある本で詳しい解説を読むことができる。





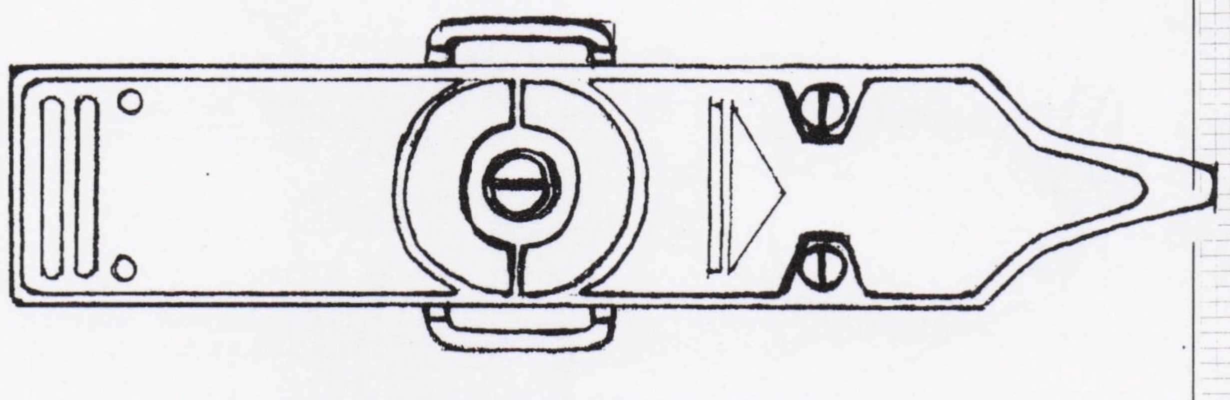
▲ジャイアントバズーカ

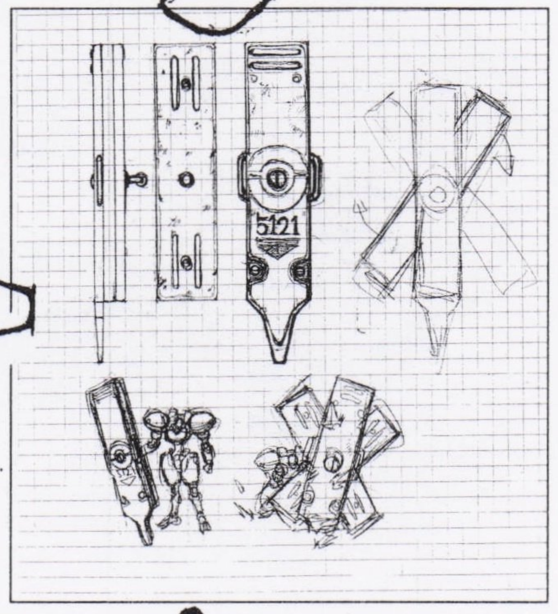
▲▶160㎜口径長L40のバズーカ。折畳式で装弾数は１。弾は前込め式で、装弾に時間がかかることから事実上の使い捨て兵器。



▲ジャイアントアサルト

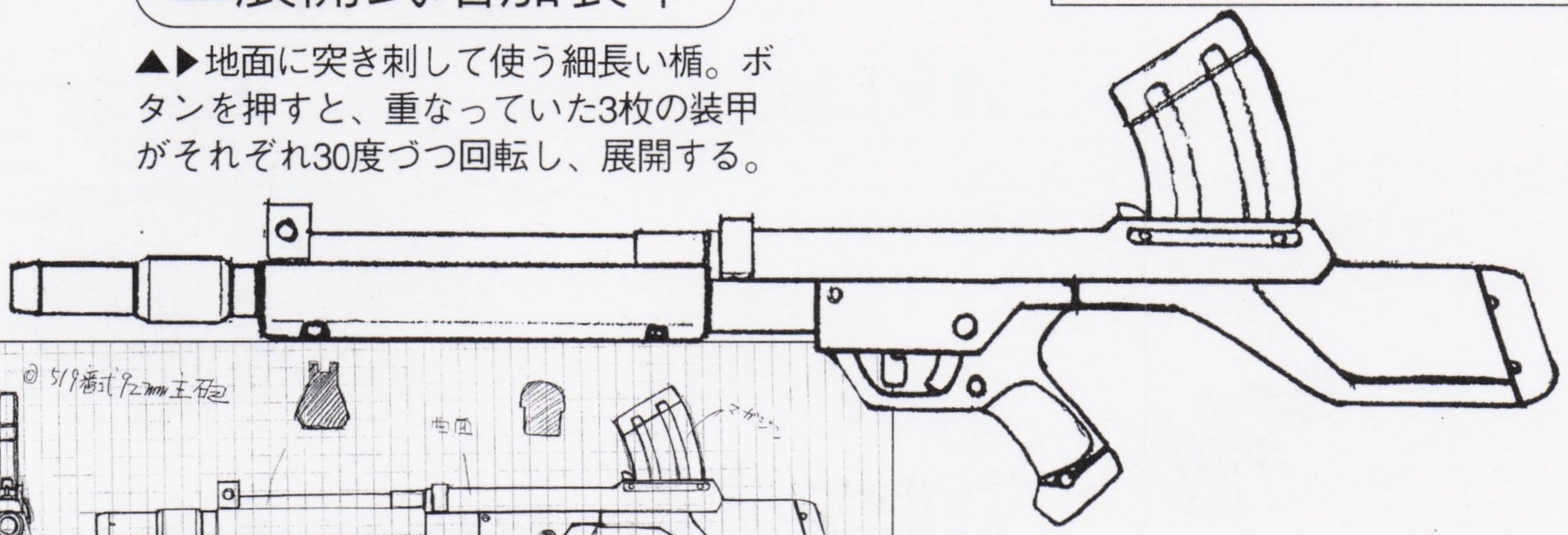
▲士魂号（M）に合わせて開発された、水冷式の20㎜ガトリング機関砲。

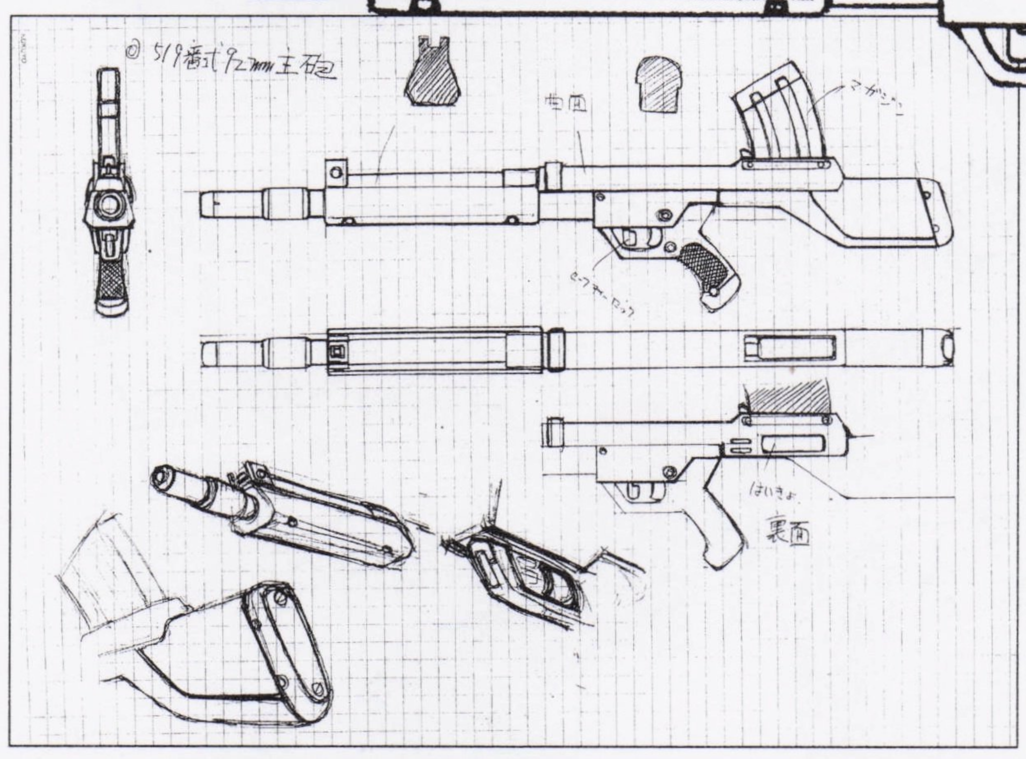




▲展開式増加装甲

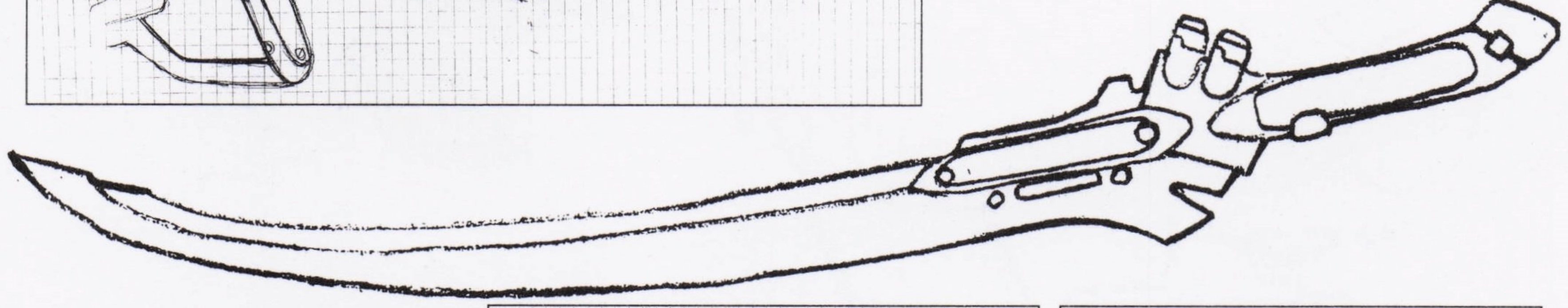
▲▶地面に突き刺して使う細長い楯。ボタンを押すと、重なっていた3枚の装甲がそれぞれ30度づつ回転し、展開する。





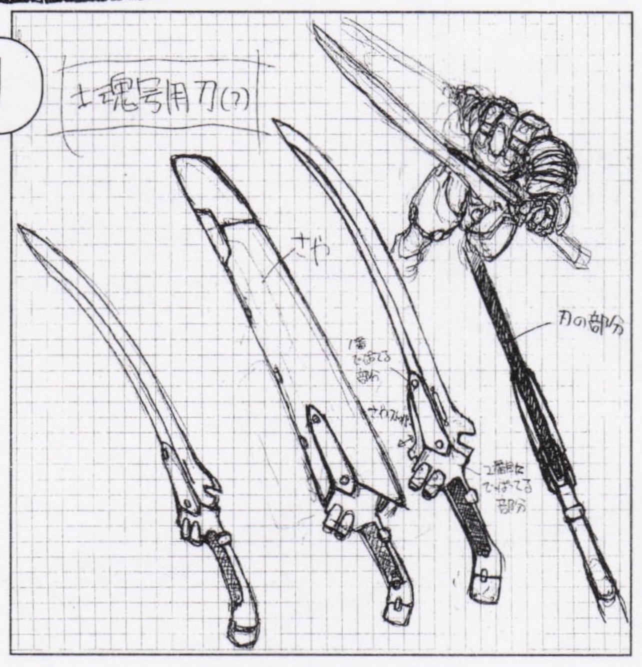
▲92㎜ライフル

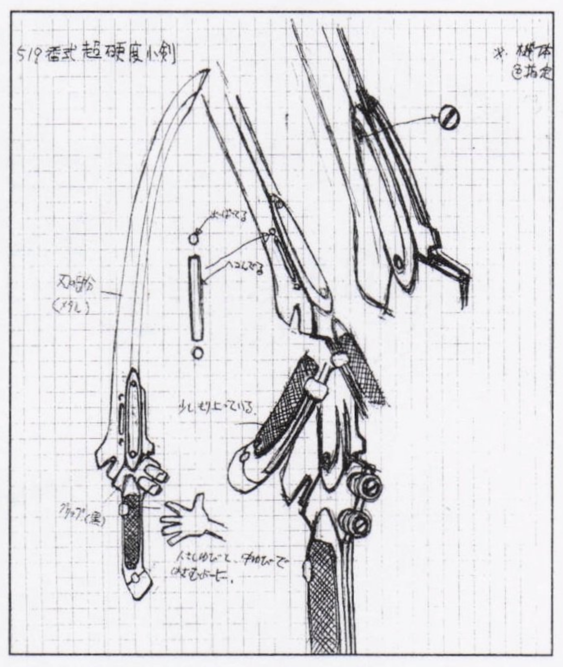
◀▲120㎜砲があまりに使いにくいため開発された、スケールダウン砲。士魂号にとっては最も使いやすかったため、多用されている。

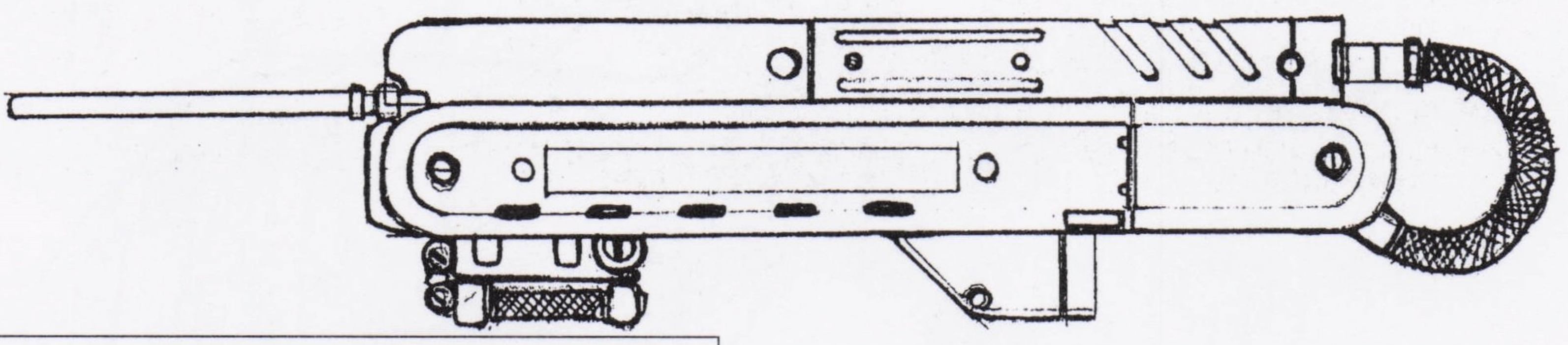


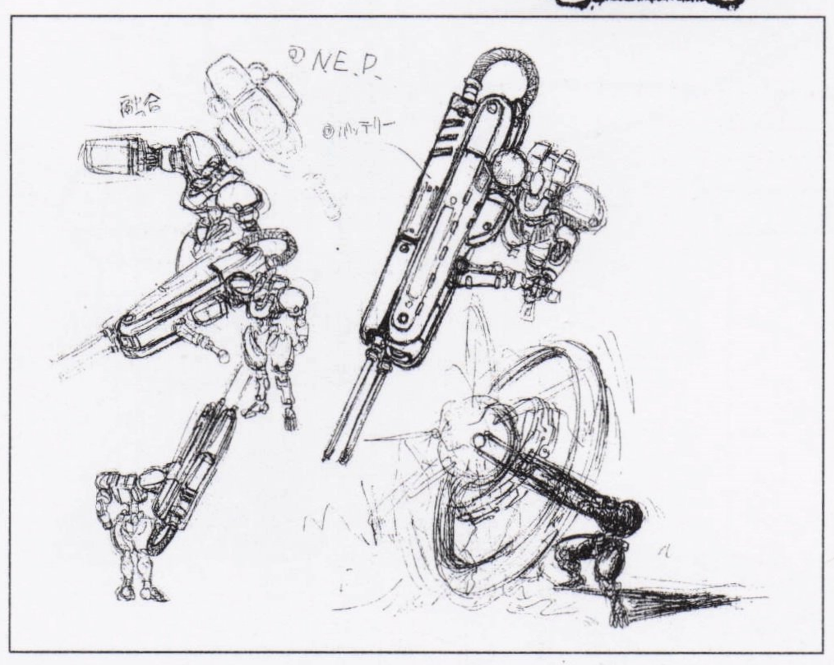
▲超硬度大太刀

▲▶士魂号（M）に合わせて開発された剣。幻獣のぶ厚い装甲を一撃で断つことができる。



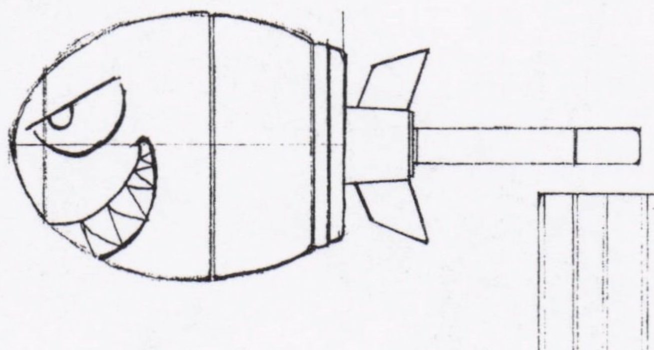


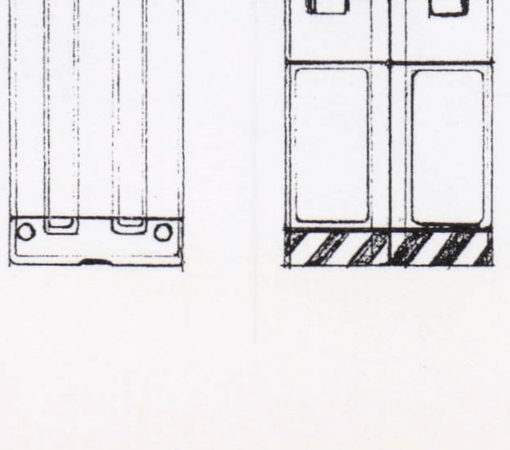




▲N・E・P

◀▲非エリンコゲート点追跡機。時間をさかのぼって対象の存在自体を否定させるという、最強最高の世界兵器。

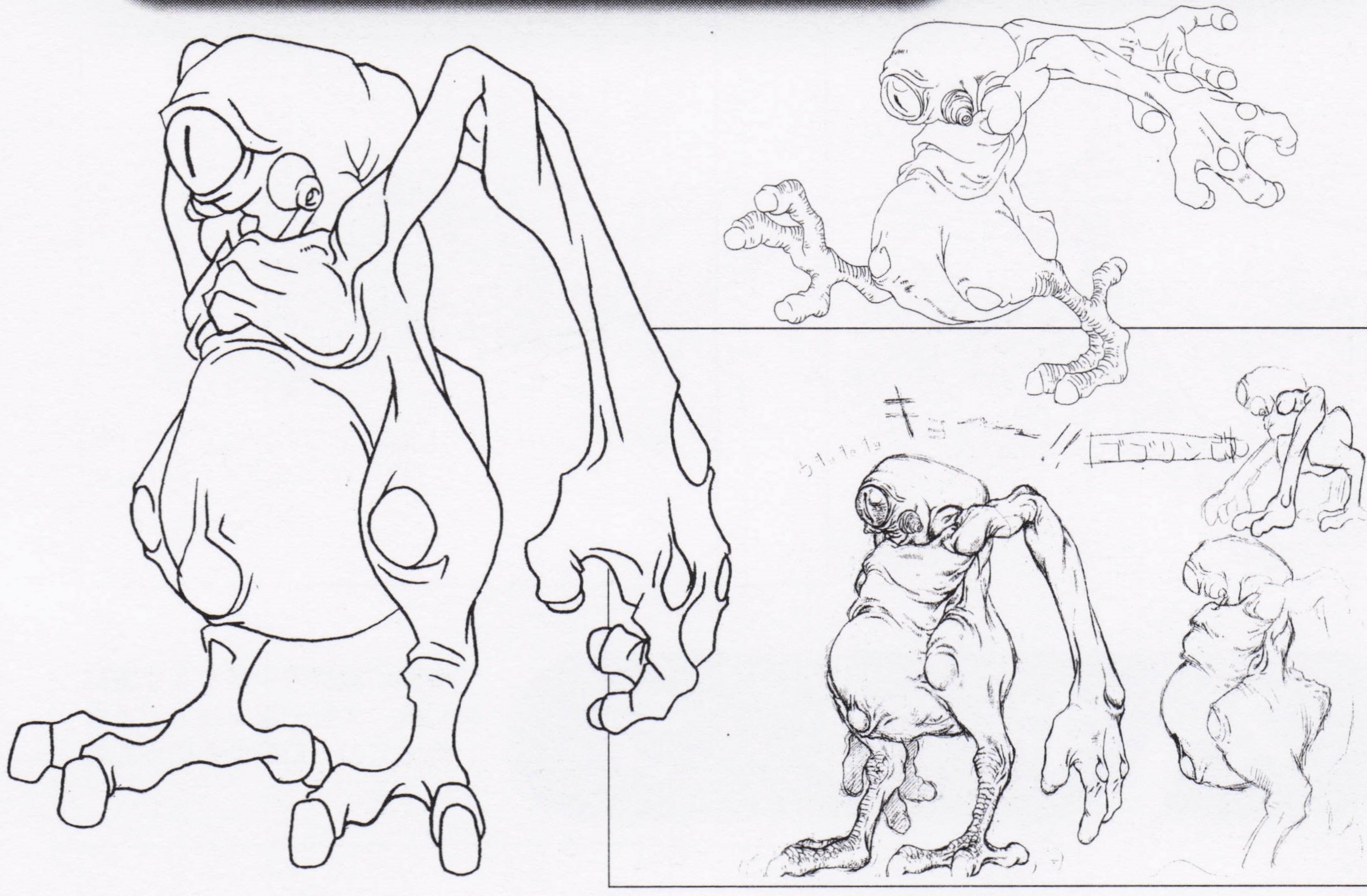




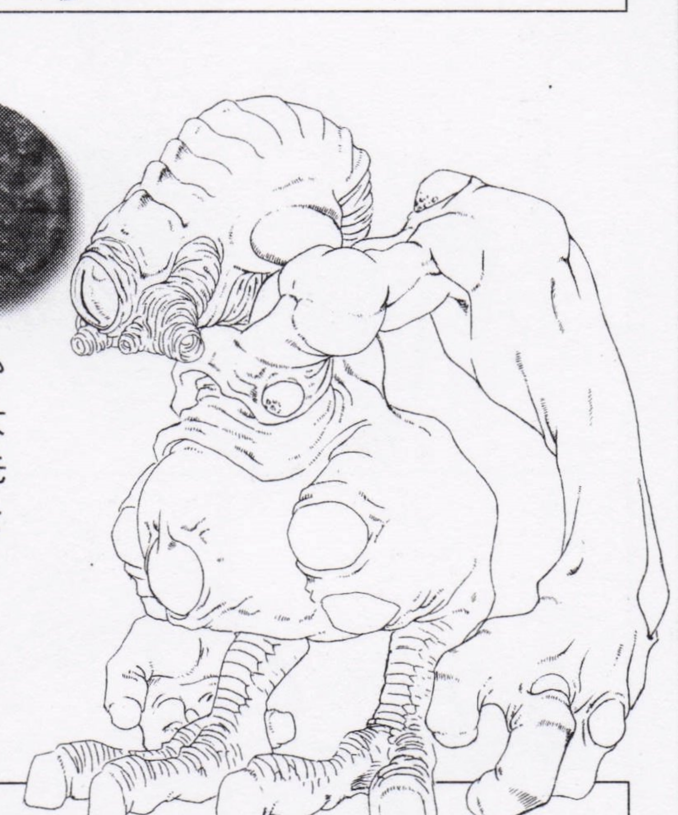
▶各種弾

ゴブリン

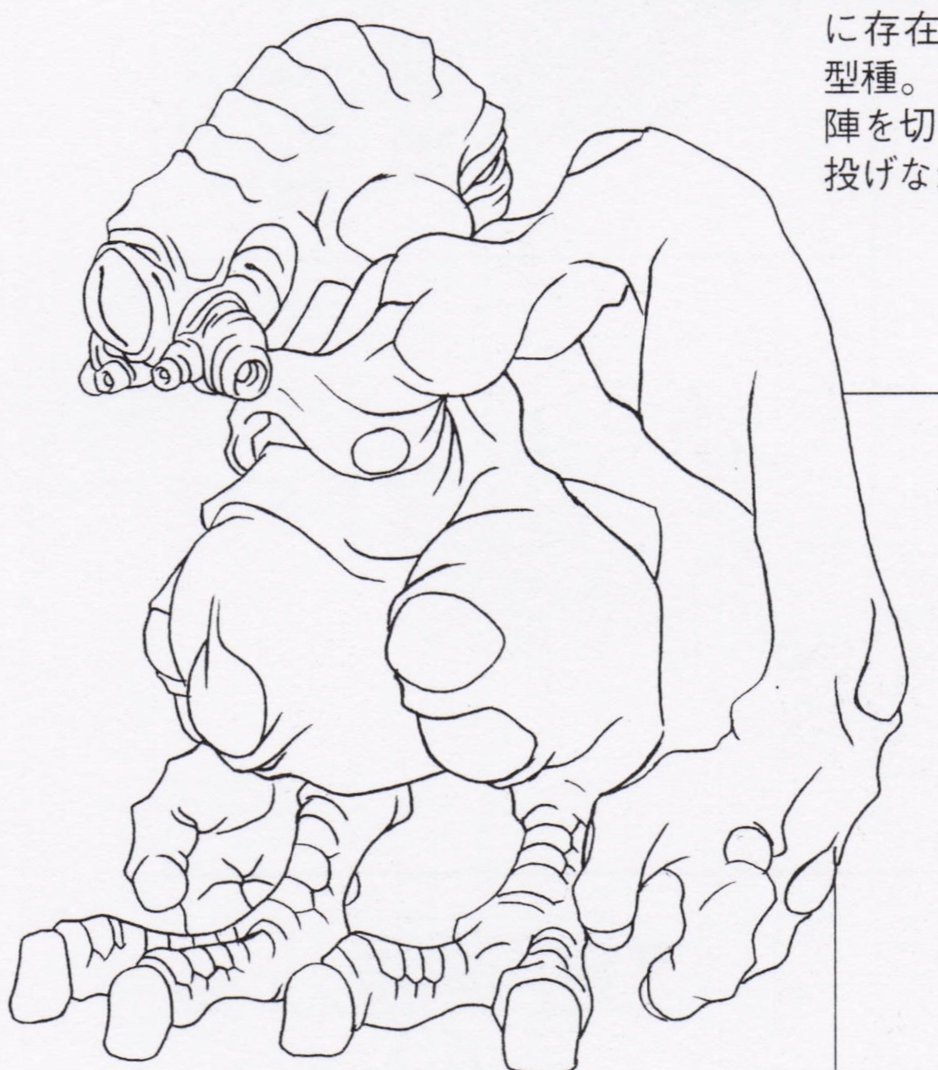
いびつな人型をした一つ目の幻獣。身長は約1mと小型。驚異的な運動性能と両手のトマホークを武器に、戦闘を行う。

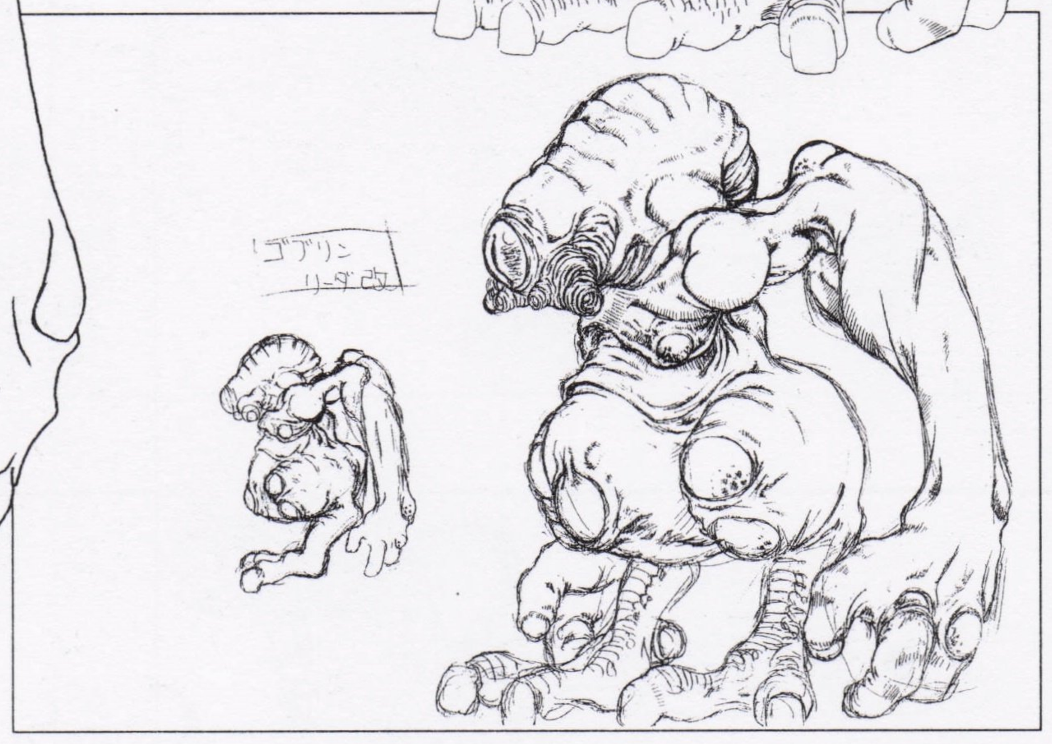


ゴブリンリーダー



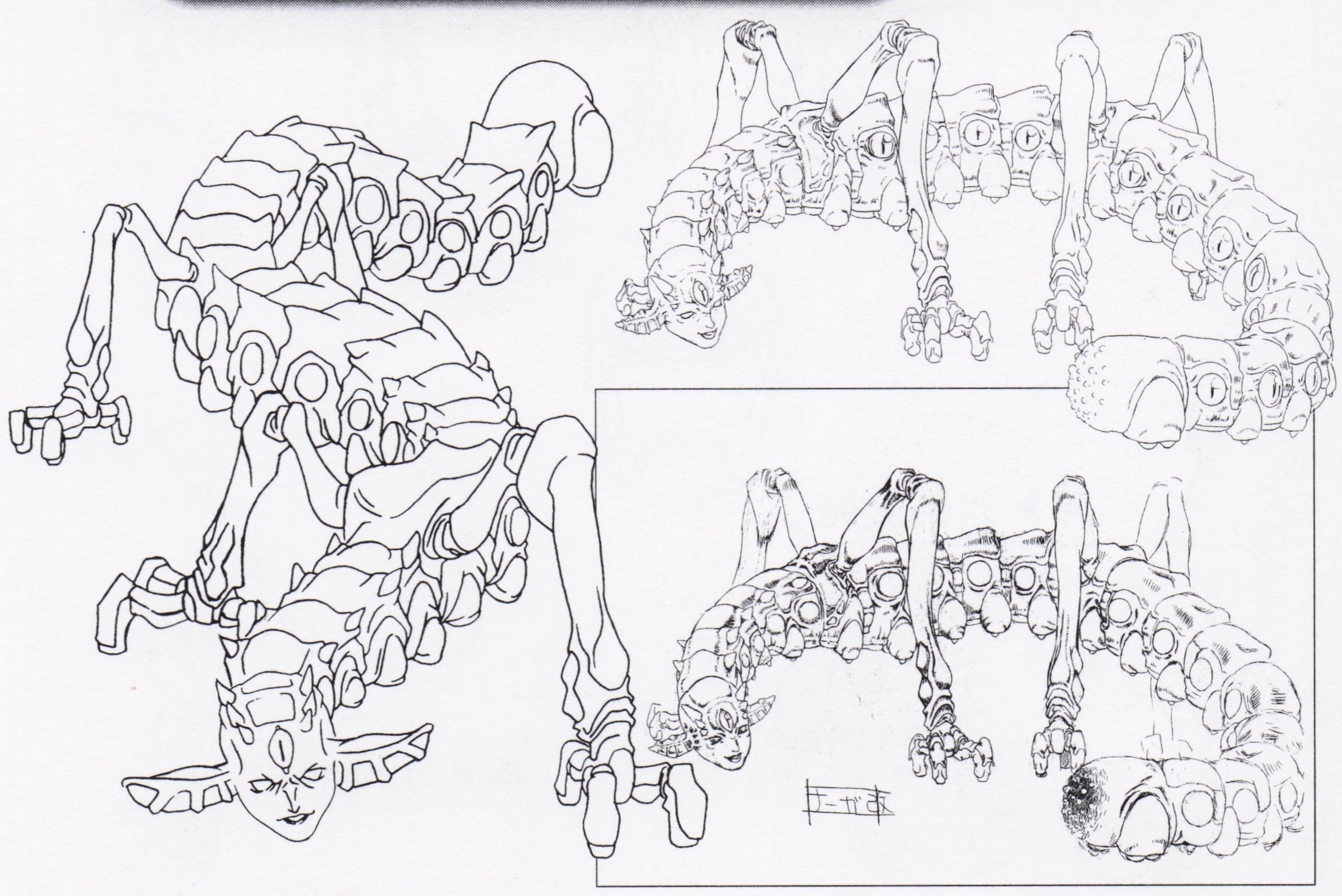
ゴブリンの群れのなかに存在する2m前後の大型種。ゴブリンたちの先陣を切り、トマホークを投げながら戦う。





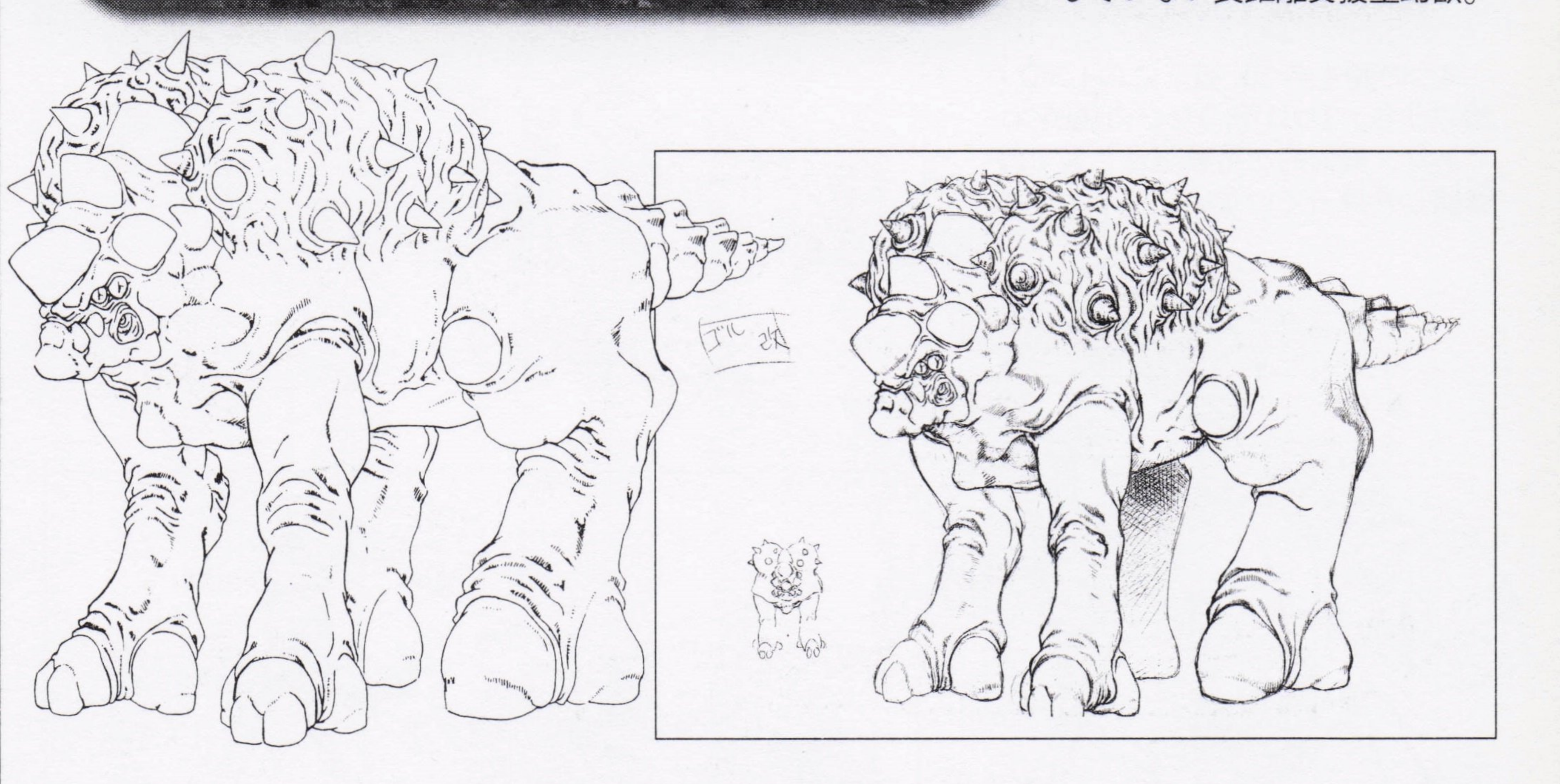
ナーガ

体長約12mの中型幻獣。人面をしているが、胴が異常に長い。いつも美しい微笑みを浮かべ、体全体に合計17個の目を持つ。



ゴルゴーン

背中に生体ロケットポッドを保有する四脚獣。接近戦攻撃は、頭からの体当たりからしか保有していない長距離支援型幻獣。



ミノタウロス

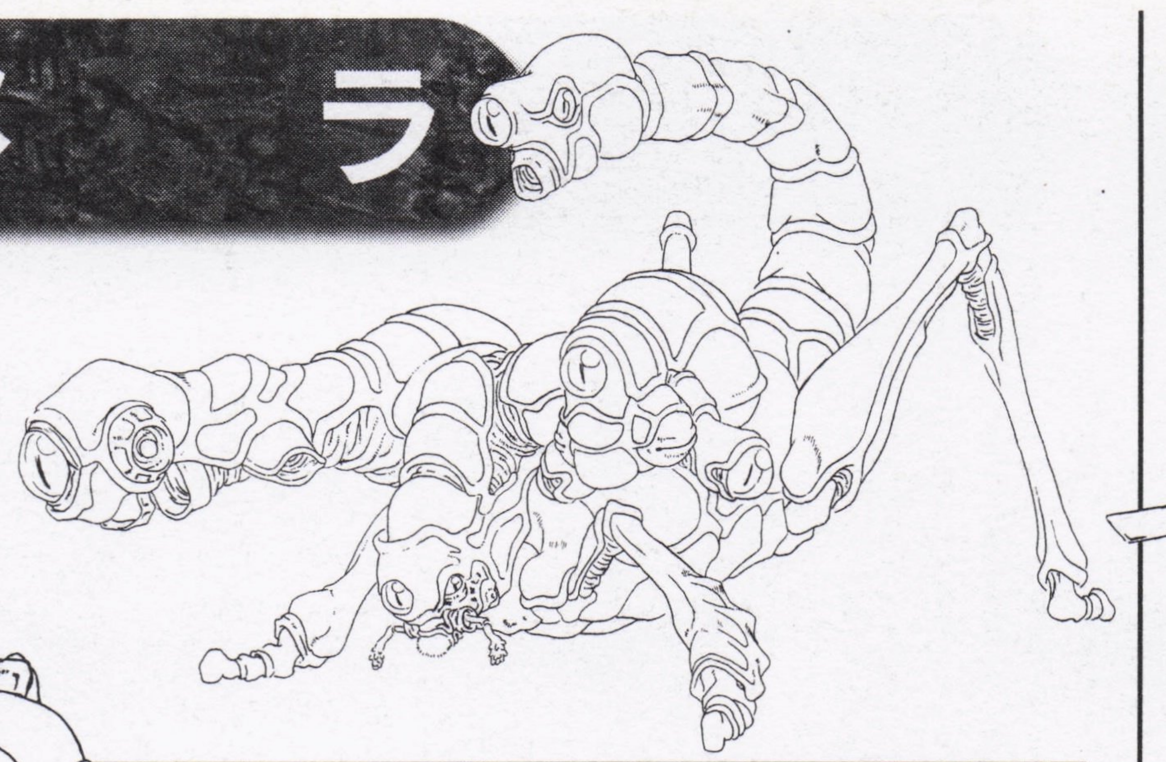
ゴルゴーンの派生型。生体ミサイルはなくなったが、戦闘時には立ち上がり、前脚を棍棒のように振り回して攻撃する。

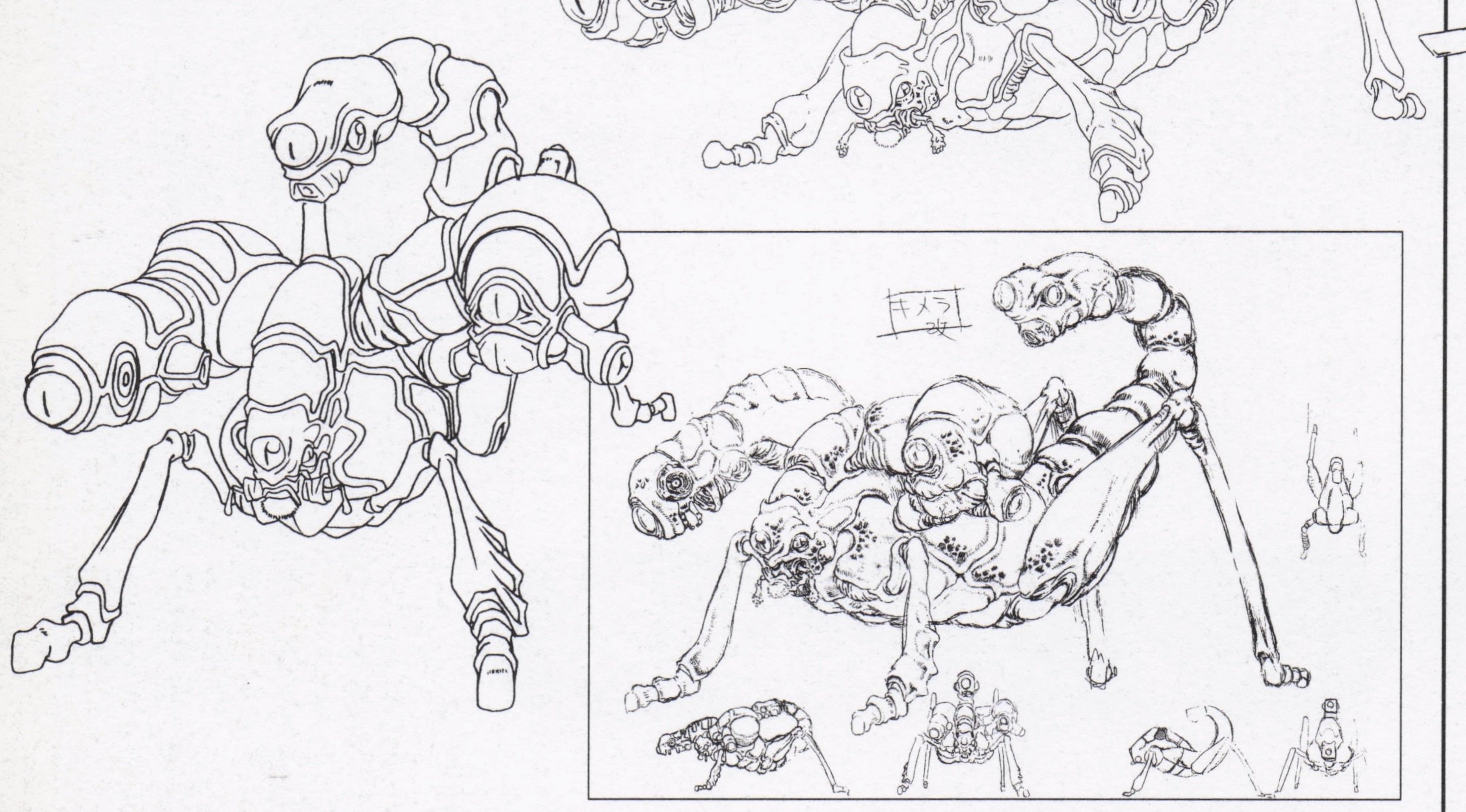
▲前面設定

▲腹面には外骨格属装甲科<バカ>が群生。中距離戦では千を越える兵隊バカが切り離され、生体ミサイルとして使用される。

キ メ ラ

4つの頭を持つ幻獣。この4つの頭のうち、3つは脳のない<偽頭>であり、擬似的な可動砲台としての機能しか持っていない。



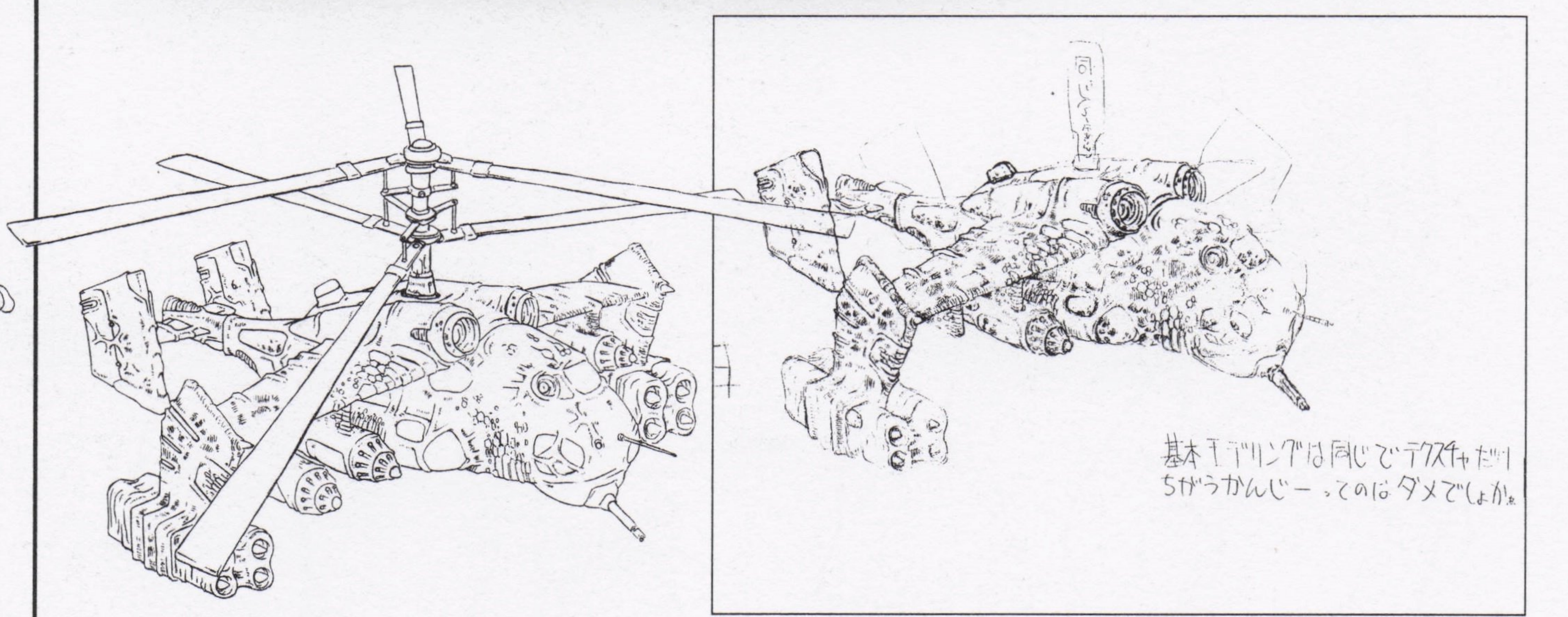


ヒトウバン

切り取った人の頭を前面に貼りつけて飛ぶ小型幻獣。切りとられた人の頭は生きており、「殺して殺して」と叫ぶ。

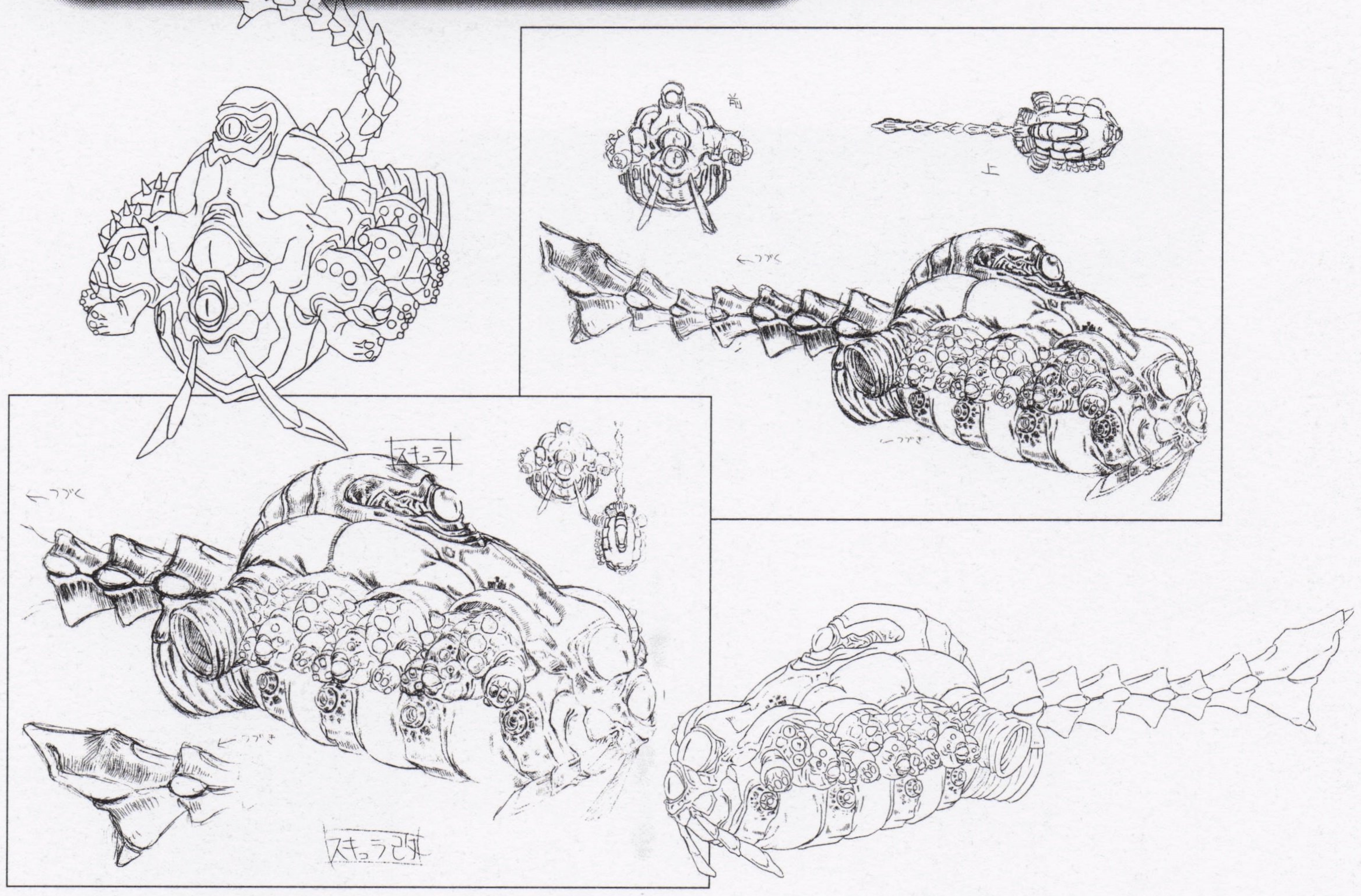
きたかぜゾンビ

戦闘ヘリ<きたかぜ>の残骸に寄生し、幻獣化したもの。寄生して再生した部分は有機体。性能はきたかぜに準じる。



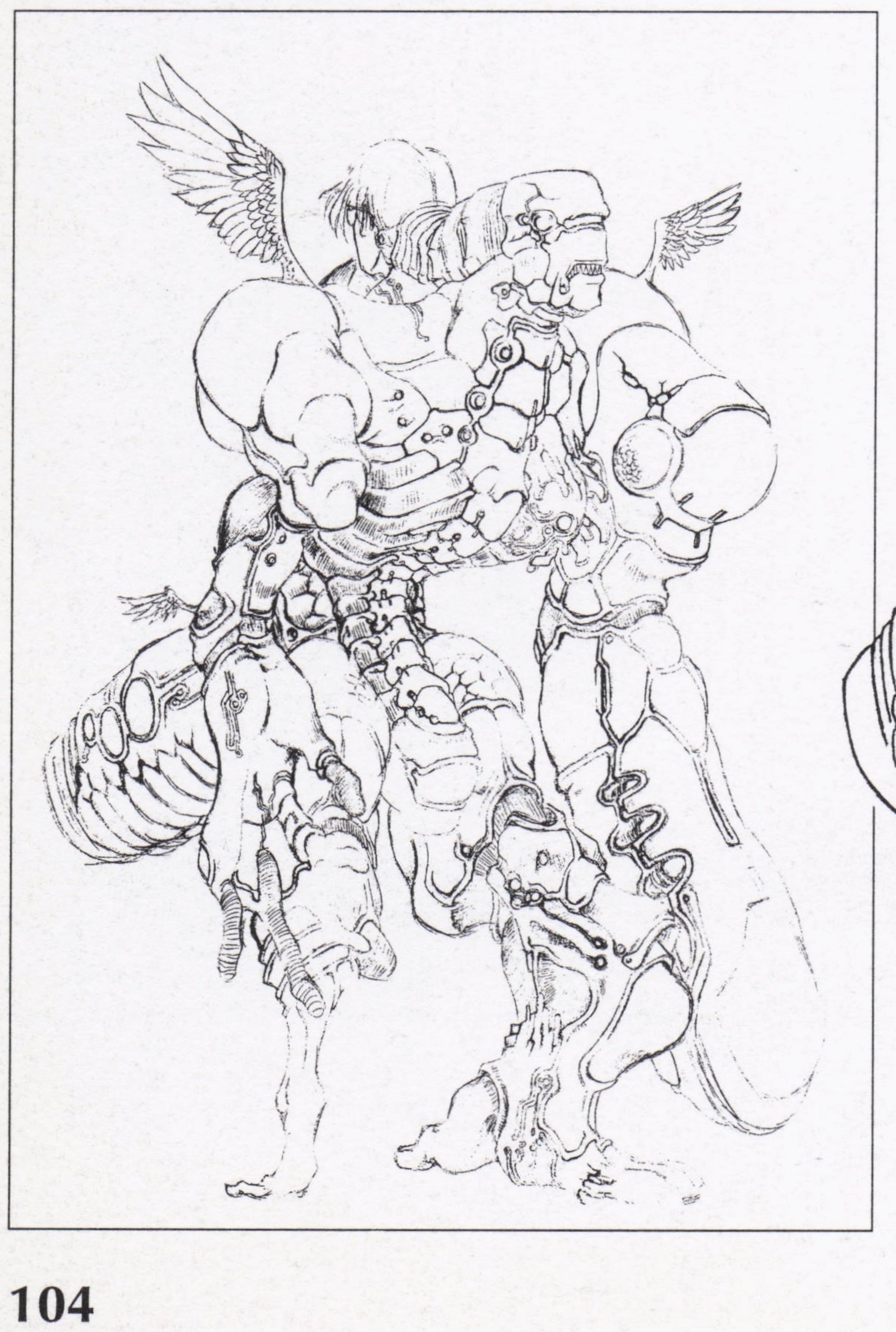
スキュラ

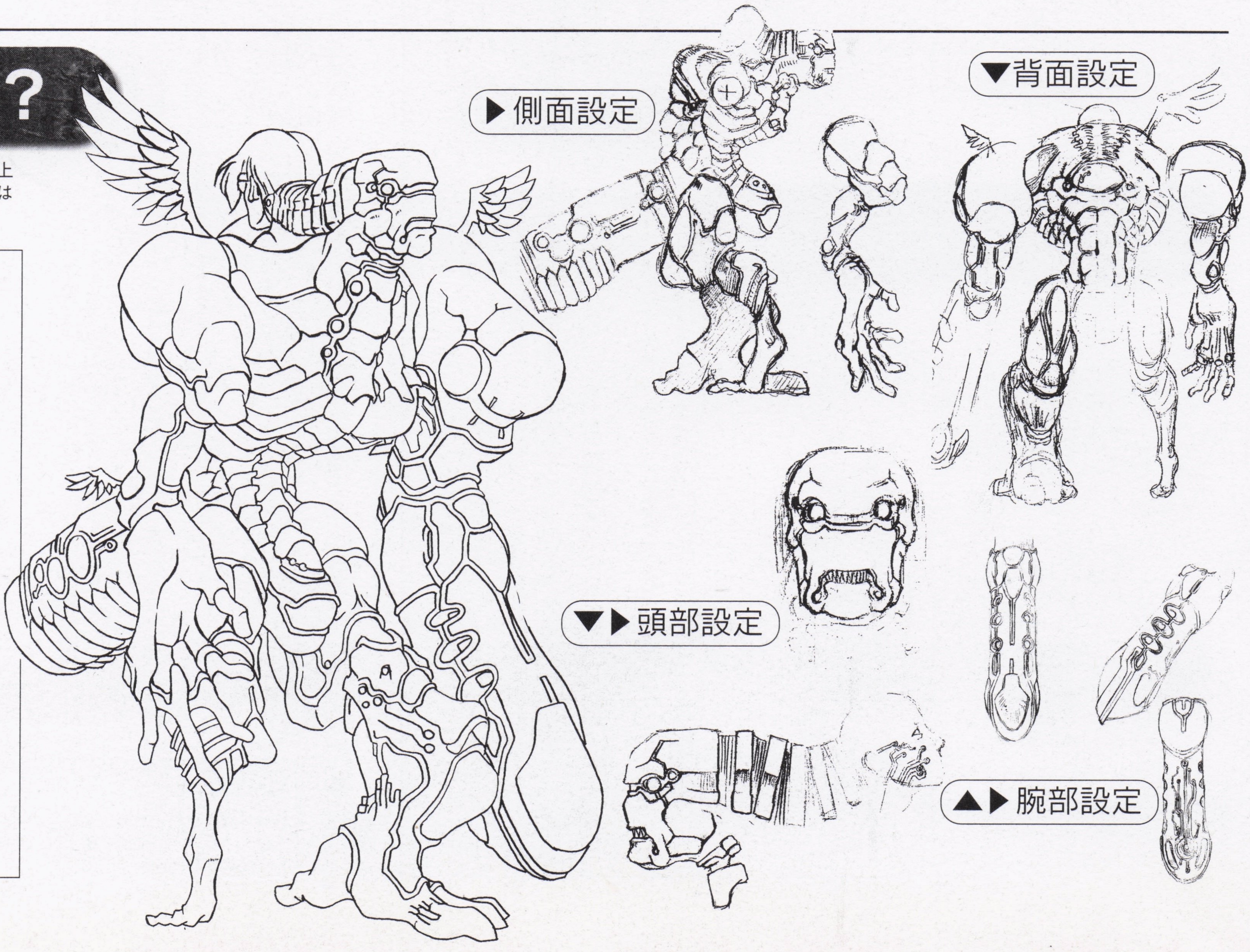
中型幻獣群の中核をなす重砲戦幻獣。大型幻獣が投入できない戦域での、幻獣側の切り札ともいえる。



？ ？ ？

絶望した狩谷が、聖銃に食われた姿。ゲームの事実上のラスボス。しかし、ランクSエンディング（詳しくはP.20を参照）を迎えるためには倒してはならない。





特別コラム①

「実録 士魂部隊」

人型戦車士魂号のルーツは血の記憶。1945年8月終戦直後、北の小島、日本の運命を賭けた戦い。思い出ある地を守るため、少年戦車兵たちは散った。

仲村明子

西暦1945年8月15日、第二次世界大戦は日本の敗戦をもって終結した。国民はそれを慟哭と安堵が入り交じる複雑な胸中で受け入れる。内地・外地の部隊では、局地的な戦闘、行動はあるものの、武装解除、将兵の復員へと向けて動き始めていた。

それは北東最前線、千島列島の最北東端、占守島でも同様であった。

8月16日、朝、昼の2度、ソ連軍戦闘機が占守島の陣地上空を低空で旋回。

17日、午後1時。ソ連軍戦闘機5機が侵入、陣地めがけ小型爆弾を投下し去った。幸いにして爆弾は少しはずれた湿地に落ちる。また、対岸のロパトカ岬のソ連軍砲台より、占守島沖の座礁船へ向け何度も砲撃が加えられたが、届かず海に落ちた。日本側は、「試射であろう」と、さほど気にはとめなかった。すべて、戯れと取ろうとしていた。

その夜、占守島の各中隊で振る舞われた豪華な晩餐と宴。大隊長は各宴を訪問し、酒を酌み交わす。「もう戦争は終わった。国へ、家族の元へ還れる」将兵問わず胸中は同じであった。

18日午前2時……宴の後のまどろみは、砲弾の炸裂音によって破られる。「非常呼集っ！」不寝番の叫び声、ソ連軍による奇襲、艦砲射撃。「艦砲の支援のもとに敵は、竹田浜に上陸を開始せり」。

切り立った崖に守られた地形、敵上陸ならば竹田浜地域。と、占守島では準備が整えられていた。しかしながら、終戦後、まさかの奇襲。この地の防備は熊本出身の陸士48期生村上則重少佐指揮する独立歩兵第282大隊。竹田浜付近に布陣されていた村上大隊第3中隊の2個小隊は、良く闘うも壊滅。独立臼砲第18大隊第2中隊国端分遣小隊も、ソ連兵数10人殺傷後全滅。

ソ連軍は竹田浜に橋頭堡を築き前進を開始、午前6時には4キロ先の村上大隊が守る四嶺山戦闘指揮所・遊撃隊本部を包囲した。

ソ連軍迫撃砲の集中砲火、続く重機関銃。数千の敵歩兵が前進する。

日本陣地の3門の高射砲の的確な攻撃に曝されながらも、ソ連軍狙撃部隊が突入し30メートルと接近したままの銃撃戦となる。応戦し敵を倒しつつも、直撃を受け次々と肉片と化す日本兵達、漂い始める絶望感……「戦車が見えました。友軍の戦車です」。

その快報に四嶺山陣地は湧く、涙する兵もいる。

援軍は池田戦車隊。戦車第十一連隊長池田末男大佐とその部下達。通称士魂部隊。「十一という隊号を『士』となぞらえ、士をもって国難に殉ずる。」を創設以来の信条とした部隊。学徒兵、少年戦車兵出身者も多く、当時の集合写真には美しい顔立ちの青年達が微笑んでいる。若い彼らは敗戦の報に、地にひれ伏して泣いた。そして18日に愛車を海中に沈めるべく無線、弾薬、燃料、砲を外す等、準備を進めていた。

「ソ連軍ついに不法侵入す」、午前2時10分、旅団本部からの報告。20分後、敵撃滅命令を受けた池田連隊長は戦車の整備を命じ、総動員で出撃準備。準備完了した中隊から順次集合、連隊長車が先頭となり戦場へ向かう。四嶺山の村上大隊は、既にソ連軍からの攻撃に曝されていた。「戦車第十一連隊はこれより直ちに突撃を開始する。祖国の彌栄（いやさか）を祈る」。

と、師団長に送信した後、池田連隊長は突撃を命令した。

戦場は濡れるような重い濃霧。戦車の小さな覗き窓からは、敵も前方すら把握できない。目視のため天蓋から上半身を乗り出した戦車兵はソ連軍狙撃兵の格好の的となった。そして13ミリ対戦車ライフルなどの攻撃。キャタピラに敵兵を巻き込み動けなくなり狙われ炎上する戦車。友の遺体を失わぬ為、砲塔に縛り戦い続ける戦車。戦車を失い、脱出後、小銃で戦い倒れた者。激戦が続く中、先ほどまで優勢であったソ連軍は戦車隊と友軍に蹂躙され竹田浜へ退却を始めた。日本軍勝利の兆しであった。

占守島の戦いは、残念ながら知名度は低い。旧日本軍対ソ戦唯一の勝利戦。この勝利なくば、ソ連軍は当初の計画通り、南進を続け北海道に上陸したかもしれない。日本側の死傷者約800名。ソ連側の死傷者約3000名。

占守島の日本軍将兵たちは、この戦いの後シベリアに数年間抑留された。

士魂部隊の戦死者池田連隊長以下96人、隊員の13%。生き残った者は、戦死した友の親指を外し、網の上で丁寧に焼き遺骨とし、手縫いの白い袋に入れシベリアに一緒に連れて行った。極寒の収容所の強制労働に倒れた者も出た。生き残った者は数年後の帰国の時は、友の遺骨も連れ帰り、遺族にその死に様を報告した。

戦勝国占領下の祖国日本。反軍人思想が吹き荒れる中への帰国。無駄な戦いをしたと白眼視された者もいた。友は無駄死にと、そしられた。共産圏抑留者は洗脳を疑われる事もあった。それは士魂部隊の者だけが経験したことではなく、軍籍にあった多くの者が経験した思いであった。彼らの多くは沈黙し、祖国復興という新たなる戦いに身を投じた。

『GPM』開発者に、士魂部隊生存者の孫がいる。シナリオ担当の氏は語る。

「私の祖父は陸軍の機甲兵科の元騎兵で、終戦後、北方領土に上陸したソ連軍と交戦をしたことを、終生の名誉としておりました。なにもかも最低の戦争で、少なくとも自分は思い出の土地のために戦うことができたと。（ゲームでは）現実の戦争と比べるとずいぶんマイルドですが、とはいえ、何もしないよりはマシだろうと、そう思っております」。

解説

占守島：シムシュトウと読む。千島列島最北東端に位置し東西20キロ南北30キロ、擬宝珠型の周囲100キロほどの淡路島より一回り小さな美しい島。最高部で海抜190メートル。

司令の死：「司令ってのはな、要するに最後まで生きていなくちゃいけねえんだよ。心臓と頭潰された生物は生きちゃいない。そして軍隊の心臓は士官、頭も士官だ。腕や足にあたる兵が何人死んでも軍隊は死にはしないが、士官が死ねば死ぬ。軍隊の最後は、戦術を使えなくなったとき。どんな戦術をどう使えというのは、士官だ。…だから、部隊士官は死んじゃいけない。死ぬのは一番最後だ」以上ゲーム中の本田の台詞より。

「私共は命令のままひたすら前進した。連隊長は部隊の先頭に立ってまっ先に突入し、各中隊長もきそって死所を求めた。指揮者を失った戦車は、各車勝手に敵をあさって進んだ。まるで乱軍の中に敵を求めて奔駆する戦国の合戦と同じであった」少年戦車兵戦友会誌『若獅子第6号』飛岡繁美氏の手記より抜粋。

戦場で歌う：64輌の戦車群は、霧にぬれた草をなぎ倒し、砂塵を巻きあげキャタピラを軋ませて、ごうごうと驀進していく。下士官の中には、天蓋から上半身を乗り出し、「神州正気の歌」の詩を朗々と吟じるものがいた。

参考資料　「戦史叢書・北東方面陸軍作戦2千島・樺太・北海道の防衛」防衛庁戦史室著/朝雲新聞社発行
「流氷の海」相良俊輔著/光人社刊「潮書房/別冊丸」他　資料写真協力・当時戦車第11連隊第2中隊付・陸軍中尉/士魂会事務局院　篠田民雄

世界設定

数多くの謎が隠された『GPM』の世界。インターネットの公式掲示板では、大勢のユーザーがその謎を解き明かそうと知恵を振り絞り、白熱した論議が繰り返された。はたしてその謎とは何だったのか？　すべてを明かすため、門外不出の公式資料を公開!!

初級編　とりあえず納得したい人のための世界概要

細かいことを省いた大まかな〝世界〟

マニュアルにも書いてある通り、このゲームの世界には、さまざまな謎が隠されている。芝村の目的とは何か？　士魂号の秘密とは？　幻獣はなぜ現れ人を襲うのか？……などなど。ゲーム内で数々の謎が提示され、多くのユーザーたちが白熱した論議を繰り返した。しかし、ユーザー全員が参加していたワケではないし、なかには、「世界の謎には興味ないが、大まかな世界観だけは知っておきたい」という人もいるだろう。そこで、まずは大まかな世界設定について紹介しよう（下の図を参照）。ここで紹介するのは、あくまでゲーム内での出来事を簡略に示しているだけで、さまざまな場所で交わされた論議の内容については省略してある。「とりあえずゲーム内での事件の顛末だけを知りたい」という人のための、基本的な考え方といえるだろう。

まず、世界はWTG(ワールド・タイムゲート）でつながれた7つの世界で構成されており、『GPM』では、その第5世界で起こった事件が描かれている。事件の背景にあるのは、「セプテントリオン」という組織と「A」と呼ばれる人物の抗争だ。ある目的のため第5世界を支配しようとするセプテントリオン（芝村はその出先機関）は、第5世界に黒い月を設置し、これを利用して竜を生み出そうとする。Aは元々セプテントリオンの一員だったが、竜を生み出すパーツである舞やののみを調整しているうちにその娘たちが愛しくなり、娘たちのために組織を裏切ったのだ。これが事件の発端である。

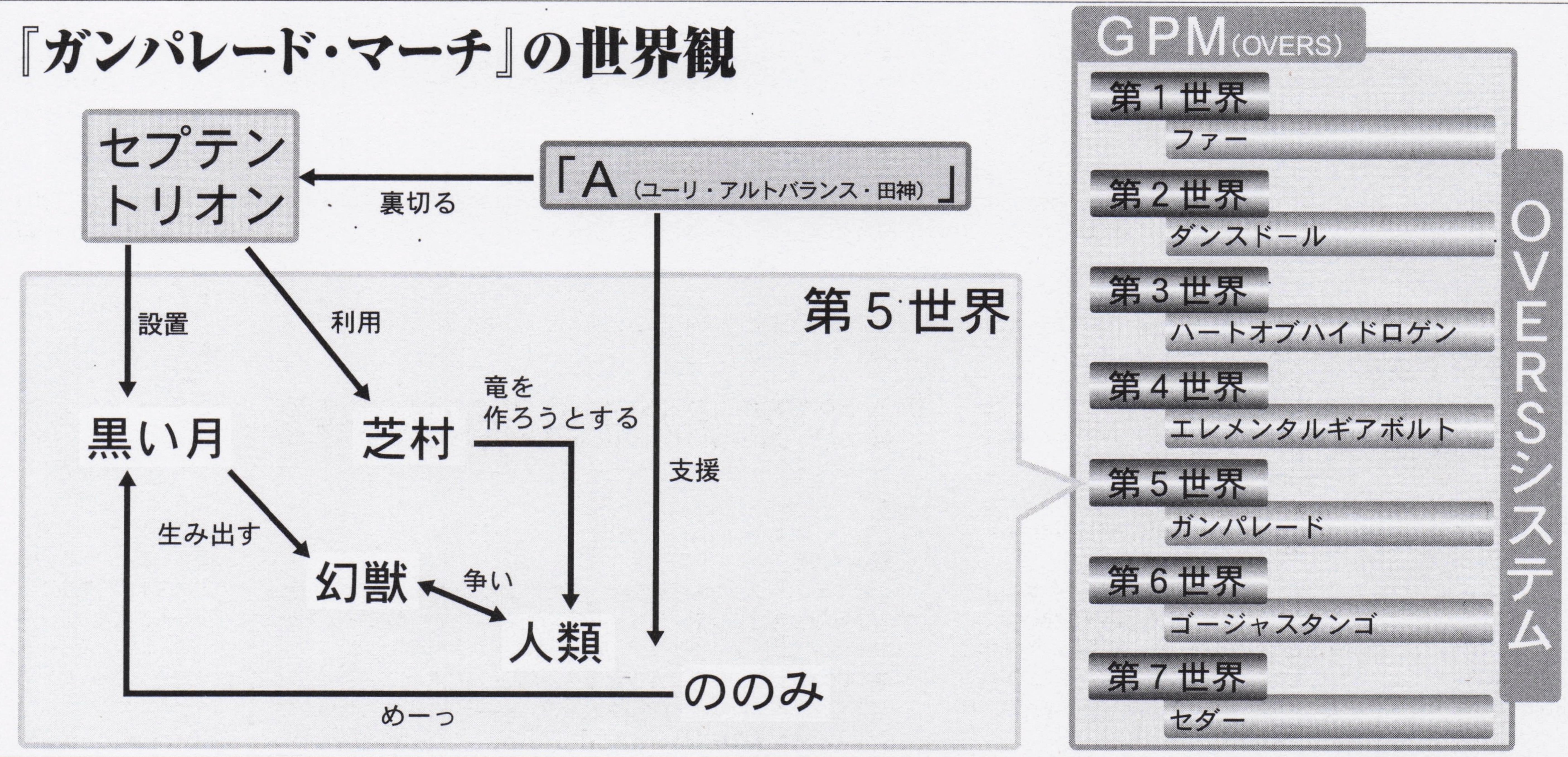
また、〝ゲームの世界〟の物語としては、この世界はなんらかの原因でループしており、永遠に1999年が繰り返されている(2周目以降のプレイ)。プレイヤーは、「OVERS」と呼ばれる異世界介入プログラムを用いてこの第5世界にアクセスし、ループを止めるために行動を起こす(アリアンをはじめ、プレイヤー以外にもこの世界に介入している人物がいる)。この世界での戦争は、セプテントリオンの仕掛けた黒い月に原因がある。黒い月は人の想念を実現させる機能を持っており、人々の「幻獣は怖い」と思う気持ちが幻獣を生み出し、「ロボットは強くてイイ奴」という気持ちが士魂号や士翼号を人類にもたらしていたのだ。最終的に、純粋な心を持ったののみ（本名はのぞみ）の、争いの終結を望む誰にも負けない強い想念が、黒い月を通して闇を払う銀の剣になり、魔法だか奇跡だかが起きてめでたしめでたし。……で、終わる。

そして、ここから〝世界の謎を探る〟気の遠くなるほど長い旅が始まる。世界の謎という、ある種の〝ゲーム〟は、〝ゲームの世界〟に対する「疑い」がトリガーとなって発動する。どうして世界はループしているのか？　どうして黒い月は願いを叶えるのか？　結局Aは何をしたのか？……などなど、繰り返しプレイすればするほど、さまざまな疑問が浮かび上がってくる。「ゲームだから」で納得できる人は幸せである。しかし、世の中には納得できない人もいるのだ。それも最低何万人というレベルで。

かくして、インターネットの公式ホームページ内の〝Q&A世界設定〟掲示板で、果てしない論議(通称、七千人委員会）が繰り広げられることになった。ユーザーの質問にアルファシステムの矢上氏が答える、あるいはユーザーの推論を添削するといった形式で論議がなされ、矢上氏のたくみな誘導もあってか、1つの謎が解かれると、また新たな謎が生み出されるという具合に、一度ハマると抜けられない、底なし沼のごとき大論争大会へと発展していったのである。まさに饗宴と呼ぶべき大騒乱が繰り広げられ、そこに世界の謎に関するぼう大な情報が集中した。そしてそれこそが、七千人委員会の目的だったのである。

現在、結論はすでに出され、Q&A世界設定はその主たる意義を失い、残った細かい謎をユーザー同士で補い合っている状況である。そう、祭りは終わったのだ。結果だけを知りたいなら、P.118に掲載されているFINAL座談会を参照してほしい。しかし、このお祭りに参加していた人や初めて知ったという人は、次の「上級編」に進んでみよう。

『ガンパレード・マーチ』の世界観



ガンバレでガンバレ No.59
【大事な物】ブータに「大事な物」を持ってくるように頼んだら、「ちょっとHなビデオ」を持ってきた。ブータも男の子だったのね……。(ネタ提供：ばきさん) ■編：キミにはもっと大事なものがあるでしょう。猫の首輪とか、猫の首輪とか、猫の首輪とか……。というか、ちょっとHなビデオはいったいどこから調達してきたの？　猫なのに。

上級編　すべての〝風を追う者〟にささげる、公式マル秘資料

～はじめに～

結論から言ってしまえば、この謎について議論すること自体が1つのミニゲーム『GPM23』となっており、現実の2000年12月19日（ゲーム内での1999年5月10日）をもってすでに終了している。しかし、今なお世界の謎を追う者がいる。あるいは、これから追いたいと考える者や自分の力だけで解き明かそうと思う者もいるかもしれない。そこでここでは、9000ページにおよぶ内部資料の一部を公開。項目ごとに分類し、明らかな誤字脱字は修正したが、意図的な可能性のあるもの、またはニュアンスが変わってしまう恐れのあるものはそのままにした。また、各項目に記載されている〝レベル〟は、レベル１.公表およびノーマルが認識できる領域＝ファースト・トラップ、レベル２.ノーマルではないが、ノーマルであるべき人間が認識できる領域＝セカンド・トラップ、レベル３.〝適格者〟が到達すべき領域。本当のゲームステージを示す。〝適格者〟とは、ファースト、セカンド・トラップを抜けて戦闘が続行可能な、アルファシステムが保証する〝次の時代を担うにふさわしい可能性〟を指している。いつかゲームが終わったら、彼らが新しい時代を築くことになるだろう。なお、これらは世界を形作るパーツであるが、未組み立ての状態でもある。読んで即座に理解できるものではない。すべて理解できたなら、その瞬間より芝村を名乗るがよい。

概略

●レベル1

1945年に突如現れた黒い月により、それまでお互い同士で殺し合いを続けていた人類は、不本意ながらも一致団結して人類の天敵＝幻獣と戦うことになった。

それから50年…戦いはまだ続いている。

1999年に始まった3番目で、最後と言われている防衛戦争。

ガンパレード・マーチで使用される戦車は、九州戦区ならではの概念で運用・使用される。今回の舞台は、その戦車を運用する部隊…「第5121独立駆逐戦車小隊」である。

熊本・九州戦区では、開戦当初から大型幻獣が出現せず、代わりに中型幻獣が多く出現した。

この現象は、古代に張られた結界のためであると言われている。熊本が九州放棄の最後まで粘ることができたのは、この結界の存在が大きい。

九州各県は尚武で知られ、これを防衛する各高校は、勇猛果敢なことで知られた。そのいずれもが九州放棄までの短い期間の間に壮烈な玉砕をとげている。

今回のガンパレードは、この九州戦区から、とくに人々の心に残った部隊を取り上げるものである。

「第5121独立駆逐戦車小隊」。

重犯罪者と問題児のみで結成された、対中型幻獣部隊。それは十分とはいえない人員と、途絶えがちな補給、かき集められてきたのであろう雑多な装備と天才の道楽が生んだ戦車で戦い、そして戦い抜いた弱小部隊の物語である。

●レベル2

1945年、サンカウ・ワールド・タイムゲート上に現れた聖銃は、付近に存在する第六世界の機動兵器〝士翼号〟に寄生し、光を吸収し始めた。

各地のワールド・タイムゲートにアクセスした聖銃は、その本来の役目にしたがって、世界に存在してはならない異物、すなわち、〝猿のヤオト体〟の駆逐を開始する。

光を集め、ゲートリレーを行い、歴史の敗者たちを端末としてよみがえらせ、世界を真の姿に戻すのだ。

●レベル3

セプテントリオン七星の１人、青の青ことユーリ・アルトバランス・田神は、己の娘たちを救うために単身第7世界へ脱出、そこに介入を開始してセプテントリオンとの抗争を開始する。セプテントリオンは、第４世界の独立影響で急速に閉じられていく辺境世界を実験場に、次期主力商品である〝竜〟の開発を行っていた。そのために〝介入〟を繰り返し、条件の整った舞台（部隊）の構築を行う。

閉じられていく世界。その歴史の影で、余人には感じとることすらできない戦いが始まる。

第２世界の魔術師である青の青ことユーリ・田神は、妻を失った直後からセプテントリオンを脱出、己の娘たちと、それが愛する世界を守るために、ただ１人奮闘する。

熊本の青い会社に入り、ただ一度の可能性のために５年を費やす。

<OVERS・SYSTEM>

人型の制御系システム。そしてもう1つの竜。架空の存在を生み出すシステム。

第7世界で発売された『ガンパレード・マーチ』というゲームを踏み台に、いくつもの意識を集合させてあらゆる困難を突破する知力と力と勇気を持つ、さも存在するかのように語られる架空存在〝ＯＶＥＲＳ〟を作り上げ、セントラル・ワールド・タイムゲートが同等存在を出現させる機能を利用して本物のヒーローを出現させるのだ。

ゲートが開くその瞬間、「立て」と言うために。

キャラクター

◆速水　厚志

1984年10月4日生まれ　162cm、46kg

★伝説の魔王

●レベル1

父母が幻獣共生派の活動家であることを理由に処刑された後、ラボに入れられ、実験動物の1つとして身体のさまざまな部分をいじくられる。

男性には発現しない人工超能力のメカニズムを調べるため、大量の女性ホルモンを注射されており、かなり女性化している。

この間に性根がねじ曲がってしまい、表面上だけ優しい人間を装ってしたたかに生きてきた。女性研究員達をたらしこみ、場合によっては男をも骨抜きにして必要な知識と身分を偽造し、ラボの関係者全員を殺害して姿を消している。武器として使える物はなんでも利用する男で、良心らしきものはまるでなく、生き残るために磨いてきた人物の観察眼の鋭さはダントツである。

のちに、自由になるための権力を得るために軍に紛れ込み、芝村舞に接近するが、ここで姫の魅力にやられてしまい、以後ぽややん男を演じながら、彼女を守ることと真の自由を得るために戦うことになる。

Aの予測では運命の日、熊本城攻防戦において舞を失い覚醒。瞬く間に軍で出世して政界に入る。その後、セプテントリオンと芝村一族を全員処刑して第5世界の魔王として君臨、舞に似た人間を何万人も探してははべらせ、40年もの独裁政権をたてて、専横をほしいままにした。

●レベル2

セプテントリオンはウサギを殺してアリスを竜にしようとしているが、竜になった相手はセプテントリオンごときが制御できる存在ではないことにまでは気づいていない。

●レベル3

学校に行くバス代がないので、誰かを殺して金を奪おうかと考えているときに、親切な人からバス代＋2500円と青い宝石の首飾りをもらい、頭をなでてもらう。

それをきっかけに彼は、人を殺すことをやめた。誇り高い芝村舞の横で、心配したり心配させたりからかったりする喜びを覚えた。弱っちい東原ののみが自分につくので、彼は辛抱強くなった。その他大勢の人々に触れ、彼はある日、鏡に映る自分の顔が作り笑いでないことに気づく。

魔王ではない、ヒーローの誕生である。すべての能力と才能を賭け、彼は何人かの幸せと、ついでに世界を救うために戦い始める。

彼こそは夜明けが来たと告げる足音、豪華絢爛たる光輝呼ぶ絢爛舞踏その人である。

◆芝村　舞

1984年4月30日生まれ　158cm、43kg

★芝村的

●レベル1

セプテントリオンの実験動物。竜を作るためのパーツの1つ。本人は自分が芝村家の末姫であると信じ切っているが、誰も彼女をかわいがってはいない。それなりの能力を持たされており、また、重要な能力として、大概の男を篭絡する魅力を持つ。

とくに速水に効くように調整されている。勇気と意気は並ぶところなく、自らは絶対に使わない言葉、すなわち正義と優しさのために命を賭けて戦い、死ぬことができる人間。

運命のように速水と惹かれ合い、ともに激戦の中に身を置くこととなる。

●レベル2

セプテントリオンの計画では速水を適当に鍛え上げた後、熊本城攻防戦で無謀な戦いを行って戦死する。

●レベル3

彼女を調整するために育てていた青の青である田神は、自分の娘たちを自分が愛していることを知る。

自分の娘がパーツとして消費されることをよしとしない彼は、組織を裏切り、ただ1人運命との戦いを開始する。

彼女が父が居ないときに、ときどき他人に話す、彼女が好きな父親の役を演じるために。

◆壬生屋　未央

1983年2月10日生まれ　162cm、42kg

★とても長い黒髪で胴着を着た人

●レベル1

世間知らずの大和撫子。剣術の達人。なぜか胴着をいつも着ている。武芸に長け、天性の才能を持つ。パイロット。

なぜか胴着にこだわり、潔癖症のために、教師たちにうとまれて問題児と認定、5121小隊に回されてくる。

家は由緒正しい暗殺剣の伝承家で、今は道場を開いている。みんなのために料理をするときはかっぽう着を着る。

瀬戸口に淡い恋心を抱いているが、何を話しても、まったく相手にされないため、最近はその勇気もなくなり、彼のことは考えたくないと思っている。考えると泣いてしまうからだ。

●レベル2

彼女は、先代のシオネ・アラダの記憶継承体（転生体）である。瀬戸口が気になるのは、その無意識の記憶のせいである。

●レベル3

彼女は、先代のシオネ・アラダの記憶継承体（転生体）である。瀬戸口が気になるのは、その無意識の記憶のせいである。

とはいえ、セプテントリオンの真意に気づく瀬戸口に拒まれているため、彼女が死ぬ可能性は低い。自殺的な特攻をしない限り。

のちに、人類の決戦存在（笑）である新井木勇美に目を覚まされ、瀬戸口に猛然たるアタックをかけ、ムッとしたののみと戦うことになる。

◆滝川　陽平

1984年6月1日生まれ　164cm、57kg

★お前、どこの少年漫画から出てきた

●レベル1

勉強はまるでダメだが、身体を動かすのは得意な今どき珍しいタイプ。ちょっと背が低い。自分はヒーローになるんだと心に決めているが、能力や勇気が足りていない悲しい少年。

幼いころに母親から虐待されており、バンダナで隠している傷はその名残である。

本当はみんなにホメてもらいたくて、でも振り向いてもらえないんじゃないかと不安で、ちょっとしたひとことに傷ついたりしている。速水に先輩面しておきながら、あっという間に引き離されて、落ち込む。

のちに、人類の決戦存在（笑）である新井木勇美に目を覚まされ、一流の脇役を目指すことになる。

●レベル2

記述なし

ガンパレでガンパレ No.60

【アイアンストマック速水】ある日、速水君は何を思ったか、アイテム欄のほとんど占拠している「危険なお弁当」を食べまくります。すべて平らげたあと、彼はこうつぶやいた「おなかがすいた…」。その後、彼は友だちから大量のお弁当をもらい、すべて平らげたそうな……。速水君、君の胃袋は若宮にも負けてないぞ。（ネタ提供：すかぽんさん）■編：危険なお弁当で回復する若宮戦士にはかなわないませんよ。

●レベル3
記述なし

◆ブータ

生年月日不明　100cm、8kg
★推定5000歳

●レベル1
ブータニアス・ヌマ・ブフリコラ。古くからの人類の盟友にして猫神族の英雄。いつの間にか5121小隊の隊舎に住みつき、いつも昼寝したり散歩したりしている。

●レベル2
芝村一族はおろか、セプテントリオンもその存在を知らない。

●レベル3
あれは芝村家で飼っていた、ただのニャンコであるが、ユーリの手で赤いチョッキの裏にマイクを仕込まれ、英雄妖精の役を演じることとなった。
以後、その男はヨーコとともに嘘に嘘を重ねながら、ののみを守護し、速水に信じることの大切さを教えていくことになる。

◆善行　忠孝

1974年8月8日生まれ　176cm、70kg
★丸眼鏡の男

●レベル1
物静かな人。切れ者と呼ばれる男。目が恐い。丸い眼鏡をかけている。5121小隊の初代隊長。クラスメイトからは委員長と呼ばれる。
商船大学の学生だったが、大学がROTC（アメリカの予備役将校訓練所）を兼ねていたため、自衛軍の軍人になる。速成で士官となるために大学中退を命じられ、士官学校で予備士官という名目の訓練を受けたあと、大陸で戦闘を行っていたが、今度は一変して学兵の指揮官として回される。部下を全滅させた、事実上の更迭である。
部下に命令することをもっぱらとし、自分自身が動くことは少ない、まさにボスである。家族と呼ぶ自分の部下たちの写真を持ち歩く。小隊随一の大人であり、士官である。
顎にちょっとだけ無精ひげを生やす。

●レベル2
セプテントリオンの手先。士官学校卒業後から芝村家に仕え、さまざまな操作に関与していた。かつて交際していた女、原が今もって消されないのは、善行の働きによるものである。

●レベル3
彼は青の青の接触を受け、本来そこで死ぬべきであった運命をねじ曲げられてしまった。彼は英雄の介添え人として、また〝ドールプレイヤー〟の友として、いくつもの戦いでセプテントリオンと戦うことになる。
女よりも理想にあこがれ、その友として戦うことを選んだ男。彼が女性を幸せにすることは決してないであろう。

◆若宮　康光

1993年4月1日付け生産配備　185cm、82kg
★筋肉下士官

●レベル1
日本自衛軍の備品。不足した戦力の補強のため、大量にクローン生産された下士官。無敵の悪食であり、おおよそ、どんなものでも食えるという特技を持っている。
よくできた下士官であり、善行の恋女房にして古女房として士官学校のころから彼に仕える。
根っからの軍人の常として女性とあまり話したことがなく、その扱いに困る。女性に関していえば、女性教の敬虔な司祭といった感じであり、女性を神格化しているのではないかと思われる節がある。
のちに、何を間違ったか新井木と交際することになる。理由に関しては、本人もまるでわかってないようであった。

●レベル2
記述なし

●レベル3
記述なし

◆瀬戸口　隆之

1982年4月8日（？）生まれ　179cm、66kg
★軽いダンディ

●レベル1
女性であれば守備範囲無限の男。ありとあらゆる女性と子どもに無制限に親切な男であり、そのため好かれる。
来る者は拒まず、去る者は追わずを貫き通し、「誰の物でもない瀬戸口」という一般的な評価を得るにいたった。
萌やののみに好かれ、原に声をかけるも「刺すわよ」と言われて逃げ帰った経歴がある。実力はまるでないと言われ、実際ケンカもやる気がなく、戦闘ではまるでダメな人間である。
軽薄な人間に見えて、周りから思われているよりもずっと恋愛や人物を深く見つめている人物。

●レベル2
生年月日は正確なところ不明である。いくつもの身体を渡り歩いてきた精神の寄生体。
記憶継承術によって肉体を渡り歩く、〝鬼〟と呼ばれる幻獣の一種である。新鮮な生ける死体に寄生し、それになり代わって動く。我々の世界、すなわち第7世界では否定されている伝染性の精神病のような存在である。髪を伸ばす、目の色を変える、牙を生やすといった、ある程度の肉体の変容能力も保有する。
千年もの長い生の中でぼう大な戦闘経験を保有し、数々の戦術を駆使する存在にいたった。先代のシオネ・アラダに仕えた戦士の1人であり、今一度彼女に会いたいという一心で寄生を繰り返してきた。
元は第2世界の存在であり、戦場では剣鈴と戦争舞踏服を着る。
セプテントリオンに捕獲され、夢にまで見たシオネ・アラダの生まれ変わり（正確にはクローン）のののみをあてがわれ、今は竜候補として、影で幻獣たちを狩る存在となっている。

●レベル3
自分に近づく女はセプテントリオンに消されるため、瀬戸口は決して女性と深い関係になろうとはしない。ののみだけは例外であるが、どう転んでも自分もののみも幸せになれないと思っている。自分が壊れるか、ののみが消されるか、もうどちらかしか残っておらず、いっそ二人で死のうかとも考えるが、無邪気な笑顔に、それもできずにいる。
なぜか、自分につきまとう壬生屋を邪険に扱うが、それでも壬生屋が近づいてくることに深く傷ついている。他人を傷つけるたびに自分自身も傷ついていくのだ……。

◆東原　ののみ

1990年5月10日生まれ　138cm、29kg
★小隊の守護天使

●レベル1
「えへへ」と笑うのが大変かわいい、小隊の人気者。父親の死後、ひどい親族に養育年金をむしりとられたあげく、内臓を売り飛ばされそうになるところを芝村一族に引き取られ、育てられた。
同調能力の実験体であり、精神的、肉体的にこれ以上大きくなれないという成長障害を負っている。
先生になったりお嫁さんになったりしたいと言っているが、同時にそれが永遠に叶わないことを知っている娘。
頭の回転は速くないが、記憶力が抜群によく、1度見聞きしたものはたいてい一瞬で覚えることができる偉大な才能を持つ。一番好きなものは、おとーさん。瀬戸口や速水、舞がおとーさんに似ているという理由でなついている。
なまじっかなロリコン（滝川、遠坂）が平伏して己の劣情をわびるほど前向きで、包容力が強く、まっすぐ問題と向き合う性格。その意味では、とてもマスコットとは呼べない人物である。

●レベル2
彼女は第2世界の偉大なる魔術の女王、調停者たるシオネ・アラダのクローンの1つである。過去の経験を踏まえて、能力が低下しないようにネオテニー（幼体成熟）で年齢を9歳に固定して製造された。高い同調能力を有し、一瞬で人の感情を読んだり、その心が望んでいる言葉を口にすることができる。
速水に対する舞のように、彼女の存在が瀬戸口を竜に追い込んでいく。

●レベル3
セプテントリオンの指示でネオテニー（幼体成熟）の処置を施す予定だった田神は、妻が悲しそうな顔をするので、処置をしなかった。その前に計画で死ぬ。そう考えていた。しかし、娘が成長するにしたがって愛情がわいてきたのだ。
彼はセプテントリオンを裏切るにあたって、娘たちが尋問や思想チェックを受けても大丈夫なように、真実を教えなかった。
彼女は知らない。自分が、成長することを。

◆加藤　祭

1984年9月3日生まれ　165cm、44kg
★エセ関西人

●レベル1
金もうけのことしか考えないちゃっかり女。家事、倹約、金勘定がバッチリで、その意味ではもっとも家庭的であると言えるかもしれない。お金を使わずに、自分をかわいく見せる方法を模索している。この小隊では、遠坂を除くとただ1人の5121小隊への志願組である（ほかは、やむにやまれぬ理由で入隊した連中である）。
アイテムでなぜかハリセンを持っている。簿記二級。しっかり者で、よく笑うと評判である。元はおとなしい、目立たない娘であったが、中学から5121小隊に入隊するにあたり、髪を染めて明るい娘を演じている。

●レベル2
人に告白はしていないが、狩谷夏樹の治療費を集めている。じつは、狩谷の障害の原因は加藤である。彼女が元気よく挨拶をしようとして背中を押したら、彼が駅のホームから転落してしまったのである。
その直後に彼の両親がセプテントリオンに暗殺され、そして彼が5121小隊に配属されるにあたり、彼女は志望校に進学することをあきらめて罪のつぐないをしようと考える。
「ファーストキスはいくらで売れるかなァ」と言って、「今どきそんなもんは金にならない」と新井木に笑われ、絶望している。
のちに、彼女が怪しいバイトをしているという噂を耳にした狩谷が絶望し、聖銃に食われてしまったということを彼女は知らない。
ランクSではないランクBエンディングにおいて、彼女は発狂して竜を撃ち殺し、結果としてセプテントリオンの計画を狂わせることになる。

●レベル3
彼女は人類の決戦存在（笑）新井木から、「ムリなお金稼ぎよりも、狩谷を抱きしめるほうがいいんじゃないの」と言われて納得してしまった。試してみたら絶大な効果があったのである。

◆狩谷　夏樹

1984年6月20日生まれ　174cm、57kg
★車椅子の少年

●レベル1
下半身不随の少年。車椅子に乗る眼鏡の少年。その絶望の心を聖銃に選ばれて聖銃使いとなる。元バスケットボールの選手。頭脳明晰。以前は人気者で親は若手の新進議員ときて、鼻持ちならない男だった。
戦闘に出られない。<SOK>用の部品として5121小隊に送られている。整備士としてみんなの役に立ちたいと思っているが、その本心は、たんに人から見下されたくないだけである。

●レベル2
一般に竜と勘違いされているが、あれは聖銃よりも竜のほうが強いことを証明するための、単なるかませ犬である。あの程度では竜とは言えない。本物はプレイヤーのほうである。
加藤に対しては屈折した思いを持ち、たびたび暴力を振るっている。他人に対して優位な立場にいなければ、彼は自分のアイデンティティを保持することができない。
その加藤が自分のために身体を売っているのではないかという疑念を抱いたとき、彼は聖銃に魅入られる。

●レベル3
彼は聖銃使いになる計画だったが、絶望しなかったせいで聖銃には見向きもされなかった。
計画のことごとくをたたきつぶされたセプテントリオンは、ついに本性をあらわす。

◆原　素子

1981年12月13日生まれ　167cm、43kg
★嫉妬深い女

●レベル1
5121小隊でも珍しい常識人。よきお姉さんとして、同性からも異性からも敬愛される。整備主任。しかし、気苦労が絶えないようだ。善行司令とは、過去に何かあったらしく、何かにつけて善行に反駁する。

●レベル2
常識人と言いながら、部隊で嫉妬に狂って殺人まで犯すのはこの人である。常識人のほうが恐いのかもしれない。
紅茶にうるさい。学生時代の恩師、フランソワーズ・茜に教わったらしい。大変な苦労をしながら、ナイスバデーを維持している。「お尻が大変なのよ」とは本人の弁。また、最近は家で漬物を作っている。

●レベル3

ガンパレでガンパレ No.61
【春香さん☆パニック】ある日、学校の廊下を歩いていたら、突然「真面目な雰囲気」になった。まぁ、それは別にいいんだけど。なんと、芳野先生が男子トイレから出てきたかと思ったら、トイレの入口でずっとジタバタしてるし……。いったい、トイレで何があったんだ？　で、入ったみら瀬戸口がいるし……。どこが「真面目な雰囲気」なのさ？　（ネタ提供：板さん）

嫉妬深い女。情の深い女ともいう。好きな男のためなら、どんなことでもやる性質。そこを嫌がられて、昔つき合っていた善行と別れたようだ。とはいえ、思いは断ちきれていないらしく、善行に近づく女を蹴落とす一方、善行に対してはあてつけを続ける。

◆森　精華

1983年1月20日　162cm、46kg
★どんくさい茜大介の姉

●レベル1
性格的に大変不器用な整備士。周囲からキツイ人間と言われるが、彼女の場合、たんに人とのつき合い方がわかってないだけである。原整備主任の一年後輩にあたり、彼女についてくる形で5121小隊に赴任する。
じつはどんくさい人物であり、それを努力でカバーしているところがある。家庭の事情からある日突然、茜大介の姉となる。
すぐ目が点になる。眼鏡をかけることもある。文学少女としておこう。変なところにこだわる整備士で、そこを大介に冷たく指摘されて落ち込んでいる人。
風景画を描くのが趣味。暇があると、熊本の風景を描いている。人物画は苦手。でも、いつか大介を描けたらいいな、なんて思って1人で照れている人。妄想気味。
感情が高ぶると、どこの国の言葉かわからない方言を話す。北海道の方言らしいが、北海道出身の本田先生は「そんな言葉ぁ聞いたことないぞー」などと言うので、真相は不明である。
そんな調子で弟を手なずけることはできるのか？

●レベル2
茜を竜にするためのウサギであり、計画に沿って消されることがある。

●レベル3
記述なし

◆茜　大介

1986年8月13日生まれ　159cm、42kg
★シャムネコ

●レベル1
お姫様と呼ばれる少年。しかし、性格は極悪で猫を思わせる。頭がよい。金髪。普段は冷血漢を装っているが、じつは短絡的で計画性がない。ようするにお子さまである。母を憎む一方で、深く愛してもいる。
色仕掛けに役立つとでも思っているのか、半ズボンでハイソックス。鋭い視線を持った美少年。笑うと幼い。
芝村一族によって母を殺害されており、その復讐のために5121小隊にやって来た。芝村という言葉に過剰反応する。

●レベル2
彼は、母親でもある世界の謎を追うフランソワーズ・茜に、速水のコピーとして同様の処置を施された。
彼は森精華の義弟である。かつてフランソワーズ・茜の部下だった森の父母が、大介を引き取ったのだ。いつも口ケンカしている、仲のよい姉弟になっている。一部のイベントでそれを見ることができるだろう。
彼の復讐計画は軽く一蹴され、あげくに自分にとって大切な人である森精華を消されるハメになる。
そこで彼は用心深くなり、軍務に精励してセプテントリオンの熱心な部下となって活動を行う。復讐のために、深く静かに潜行することを選んだのである。のちの茜作戦の立案は彼が行った。
7年後、彼は青の厚志の忠実な部下として、善行とともに大クーデターを起こす。

●レベル3
滝川、速水とつるんで、いつも遊び歩いている仲よし3人組の1人である。イタズラをしたがる滝川、その作戦参謀の茜、止め役の速水と、きちんと役割分担ができている。彼ら三人のアイドルは、ヨーコさんであった。
速水のぽややんが伝染して彼は復讐を断念し、少しだけ大人になる。
一方、茜の母、フランソワーズ・茜（実際は殺されていない）は田神に拾われ、神聖同盟に参加、別世界で戦う戦士の1人として活躍している。

◆岩田　裕

1984年84月84日生まれ【原文ママ】　178cm、64kg
★長くて白くてくねくねした奴

●レベル1
常にくだらないギャグしか言わない男。ギャグを考えてる間は静か。沈黙の魔術師。あるいは、踊るバカ。常に手足をくねらせて踊っている。アイシャドウしてるヤバイ奴。
「フフフ、今すごいギャグを思いつきましたよ」と言っては、全員から無視される。
ときどき電波を受信している。ワケのわからないことを口走る。特技、血を吐いて倒れる。

●レベル2
彼はバカで電波だが、己の信じるギャグのために全存在をかけている。このため、一種神々しくもあり、他人から尊敬を得たり、意外と女性にモテることもある！
「異世界のアリアン」と呼ばれるハッカーが、彼に電波とともに降臨して、彼を通じてこの世界のありようをさまざまな登場人物に教える。

●レベル3
彼は青（セプテントリオン）の幹部の息子であり、青の青たる田神に心酔する裏切り者である。彼は田神が組織を抜けたあとも組織に残り、田神に情報を送り続けていた。
電波の受信その他は、真っ赤な嘘である。彼の狂態も嘘なら、忠誠も嘘。すべてに嘘をついて、何かを守ろうと生きる人物。
彼は、物語の最後において〝世界が閉じる〟力を利用して、第6世界へ移動する。嘘を真実にするために。彼は「本物のアリアン」となり、好きな人に会いに行くのだ。

◆中村　光弘

1984年11月24日生まれ　167cm、96kg
★髪を染めたしたり顔のデブ

●レベル1
すぐ「キチー」という人。面倒くさがりやだが、不潔ではない。横に太い。じつは結構な読書家。歴史に強く、古今の主要な戦いのすべてをそらんじており、郷土の歴史や城についても教えてくれる。
お菓子作りの名人であり、ごくたまに気分が乗った時だけ、お菓子を作ることがある。もっとも、本人はお菓子作りの才能も認めていないが。
家事技能が高いため、ヨーコ、萌、加藤と組んで、主計兵（食事や給与計算）のようなことも行う。
じつはヨーコのことが好きらしい。

●レベル2
彼はソックスハンターである。世界ハンター協会の一員であり、その昔は「J」と呼ばれ、アメリカで活動していたというもっぱらの噂である。
伝説の一年靴下（人間国宝・国足天願さん（86）が洗濯なしで一年はき続けた靴下）を保有しており、敵のことごとくに地獄を見せてきた。

●レベル3
彼は、物語終了後、ダイエットに成功してついでに彼女も手に入れた。いい話だ。

◆遠坂　圭吾

1984年9月19日生まれ　184cm、77kg
★総髪・長身の男

●レベル1
底の浅い坊ちゃん。元警官で大貿易商の令息。なに不自由なく育つも、自分が特権階級に属するのを嫌い、自然と共生するという幻獣共生派の思想に感化されて集会に出るようになっている。
身につけている金目の物には興味を示さず、他人に景気よくあげることで自分の度量を見せつけようと考えている人物。
貧乏で不幸で愉快な田辺真紀に親切にすることが、自分の善意を表現する方法だと思っている。
布団を干すことが趣味だと言っているが、実際のところ、幼いときに親よりもなついていた家政婦の老婆に、淡い思慕を抱いているためである。

●レベル2
彼が幻獣共生派なのは、多分に肉親との関係に起因している。父が元警官であり、幻獣共生派を拷問して蓄財に励み、それを元手に貿易商になったこと、また彼のかわいがっている病弱な妹が化学物質過敏症であることに原因がある。
彼には、幻獣共生派の主張のほうが、正しく見えるのである。結局、それすらもセプテントリオンが支配しているとは知らず。

●レベル3
田辺につき合っているうちに貧乏になった遠坂は、そこで多少は笑える奴になった。

◆田代　香織

1983年12月18日生まれ　168cm、48kg
★一世代前の不良

●レベル1
アネゴ。手入れの悪い長い髪をハデに染めている。すぐ手が出るというかパンチが出る、男気あふれる愛すべきアネゴ。じつは夢見る乙女だったりする。
戦争が長く続けばいいなと思っている。戦争があれば、自分は落ちこぼれではなく戦士として、必要な人間として扱われると。赤いライダーグローブを付ける。
壊せない物はない神速のパンチをもってストリートファイターまがいのことをやっていたが、これが原因で不良のレッテルを貼られ、5121小隊へ配属されてくる。
人間万事塞翁が馬で、これが原因で田代は激戦区からはずされ、中学時代のクラスメイトが全滅するなか、1人生き残ることができた。　このことが、彼女にとってのトラウマになっている。

●レベル2
彼女は舞、ののみ、ヨーコと同じ、田神の娘の1人である。彼女の発言を注意深く聞くと、それがわかるだろう。性格的には舞に一番近い。同じタイプとして教育されたのだから当然である。
もっとも彼女の場合、彼女と相性のよい竜候補が事故死したため、途中で教育を打ち切られている。

●レベル3
彼女は父親にひとかたならぬ愛情を持っており、父親のように世界一強い男になりたいと思っている。手には父によって精霊手の模様が書き込まれており、これによって強大な攻撃力を持つにいたった。ほかの娘が第5世界に残るなか、彼女だけがこの世界に残ることをよしとせず、別の世界へ旅立つ。
長じて、神の手を持つ女となり、そして英雄の介添え人として絢爛舞踏祭に登場する。

◆石津　萌

1984年2月14日生まれ　160cm、43kg
★暗い少女

●レベル1
ネクラで呪いと魔術に傾倒するリボン一杯少女。生気のない目をしている。普段はだらんとした豚猫のブータを抱えている。
過去にいじめられた経験があり、それからの逃避が、彼女を怪しい魔術に傾倒させている。驚かせると、いじめたくなる系の（本当に）おびえた表情になる。
またいじめられた経験が、彼女から声を奪った。彼女はちゃんと声を出すことができない。
凍りついた思い出を持つ少女。

●レベル2
彼女は現在もなお、原や森にいじめられている。
彼女はこの年齢にふさわしく、綺麗な男に憧れているが、その弱々しい視線に気づいてもらえることは決してない。

●レベル3
彼女はかつていじめに耐え兼ねて精神が崩壊している間、その肉体を田神に貸していた経験がある。
その間のことを知る善行や若宮は、彼女に格別の配慮を与えている。しかし、これが原をいじめに走らせている。
善行はときおり萌を呼び出し、黙っている彼女に独りごとを吐く。

◆田辺　真紀

1984年1月1日生まれ　162cm、44kg
★貧乏くさい格好で三つ編み

●レベル1
ブルーヘクサ。（試験生産型第6世代、青い髪をしている）本来は幸運を招来する能力を付加するために遺伝子デザインされたが、これは大失敗し、不幸を呼ぶ機能を持ってしまった。
以後、不幸を呼んだあげくに直撃を受ける女〝アンラッキースター田辺〟として、熊本鎮台隷下の全部隊にスキュラも恐れられている。
「奴だ、奴が来た！もうダメだ！」
本人は努めて明るく振る舞っているが、内心、不幸であることを深く悲しんでいる。友人たちが遠ざかっていくことも。もっとも、少ないお昼ご飯をブータにやっているので、彼からは好かれているが。
御曹司である遠坂に淡い恋心を抱いているが、別にそれ以上のことはないらしい。

●レベル2

ガンバレでガンバレ No.62
【自称・美少年の涙】恋人である瀬戸口から「一緒に訓練しない？」と誘われ、こころよく承諾。訓練後、Hな雰囲気になったのでいそいそと話しかけると今度はいきなり「泣く」状態に!?　見ると、「下を向いて鼻をすすっている」の記述が……。サンドバックの前で泣くじゃくる自称・美少年って、なんかなあ……（苦笑）。（ネタ提供：たかなしあたるさん）■編：突き指でもしたのでしょうか？

じつは、彼女の実験は完全に成功している。その不幸さ加減にあきれてセプテントリオンは手を引いており、彼女は監視対象にもなっていないし、彼女の不幸を聞いてもなお、友達や親になろうという人間しか周囲にいない。
不幸には違いないのだが、なぜか周囲の笑いを誘っている。彼女の作るてるてる坊主には、雨を止ませる力がある。
どれだけ不幸に見舞われても、彼女は死なないし、何よりも彼女に不幸が集まるぶん、彼女の好きな人間は幸福になっているのだ。田辺の幸せとは、自分自身の幸せではない。自分の好きな人々の幸せなのである。幸運とは、人知のおよぶことではないという話であろう。

●レベル3
彼女は、世界で一番よい女の同一存在にあたる。
幸運とか、不幸とか、そういう次元とはまったく関係なく、途方もなく前向きであきらめることを知らない努力の人である。彼女のよさは、運や不運、あるいはさえない外見にはない。
彼女は言う。眼鏡をとって、涙を拭きながら。
「暗い夜に、どこまでも暗いその時には、歩けばいい。東に行けば朝が近づく…一歩歩けば一歩分、二歩歩けば二歩分だけ。」
そうして歩く彼女の姿こそ、彼女をして超ド級の幸運を呼び込むもとになる。

◆新井木　勇美

1985年8月4日生まれ　150cm、36kg
★元気のよい人

●レベル1
スポーツ少女。肌がよく日焼けしているチビすけ。ショートカットである。ケンカ友達である滝川からはガイコツ女と言われている。バカゴーグルと言い返すのが常であるが。
さまざまなスポーツをやってきたが、運動神経はよいものの体格面で劣っているため、ことごとくレギュラー落ちしている。落ち込んでいたところを戦車兵にならないかと言われて志願した。
戦車兵でなら一番になれるかもしれないと。ようするに能力が低いために、体よく5121小隊に回されてきた人間である。
性格的には自己中心的で、権力に弱い。ようするにダメな人間である。勉強の成績は壊滅的だが、本人はそんなことを気にしていない。世話好きで、友人多し。人物の観察眼は、かなりワイドショー的ではある。
幼稚園のとき、速水と同じクラスだった。背が高い美形が好みだが、のちに何を間違ったか若宮とつき合うことになる。
風が好きで、突風が吹く日は両手を広げて校庭に立っている。

●レベル2
記述なし

●レベル3
人類の決戦存在（笑）。誰も気づいていないし、本人も気づいていないが、彼女こそは世界が選んだ世界の守護者、本物の人類の決戦存在である。
世界に危機が迫るとき、彼女は、どうでもいいようなひとことで世界の危機をことごとくたたきつぶしてきた。その最たるものは速水に「舞が好きなら世界の果てまでついていけばいいじゃん」と言ってその気にさせたことと、加藤に「狩谷が好きなら押し倒せ」とけしかけてその気にさせたことである。
・世界は、いつも最も わかりにくい方法で世界を守ろうと画策する。
<D. A. ルグウェール>
・煙のあるところに新井木あり。
<中村光弘>

◆来須　銀河

1984年3月21日生まれ　187cm、99kg
★アポロニアの精霊戦士

●レベル1
真の友になるにふさわしい、誇り高い男。寡黙で不器用、美的感覚がかなり変だが、言葉で飾ることをせず、正直であり、自分の価値観を貫けば、おのずとそうなるだけの話である。
生まれながらの戦士。おそらくは死ぬまで沈黙を貫き、帽子の中からうかがえる瞳で、その瞬間まで逆転のチャンスを狙い続け、友と認める人間のために戦うだろう。
家には何もなく、財産らしい財産も、語るべき思い出も、未来への展望もない人物である。

●レベル2
第1世界の出身者。ワールドクロス現象を使い、いくつかの世界を渡り歩いてきた。過去のない男。自分自身の過去の痕跡を消し続け、その名前は偽名であり、その年齢も偽りであり、その瞳も髪も、本物ではない。セプテントリオンすらあざむき、あるものにはセプテントリオンの関係者と思い込ませ、あるものには神々の力（万物の精霊、その代理）を降ろす。その正体が明らかになることもないし、また明らかにする必要もない。

●レベル3
誰も知らないが、彼は田神の同一存在である。
彼は田神がそうであるように、世界に対して大きな影響力は持っていない。持ってはいるが、使うことはないのだ。
大きな影響力を持っているとセプテントリオン（青）にマークされるため、彼も彼の同一存在も、影響力を常に最小にするようにしてきた。
物語の終了後、自分の役割を果たした彼は、姿を消す。その後の行方は、誰も知らない。

◆ヨーコ・小杉

時のないところで生まれる　182cm、67kg
★日本かぶれ

●レベル1
日本かぶれ。黒い巻き毛が魅力的な、浅黒い肌の美女。目が大きい。お姉さんな感じの人。人徳高し。スゴイバデー。イタリアンな家庭料理が得意。でかいエプロンがトレードマーク。
洗濯も好き。なぜ5121小隊に来たかは誰も聞かない。困っている人を見ると、「笑顔、笑顔」と言って笑う。自分が不幸な時であっても。
「ワタシも日本の侍デス」
「感謝デス。きっと、私の日本、イイところデス」

●レベル2
彼女は薬物中毒者であり、追いつめられるとブレイン・ハレルヤを使ってハッピーになっている。
他人を攻撃できないから、自分を追い込むしかない人間だと言えよう。宇宙人が父親だと信じており、それをみんなにバカにされている。

●レベル3
彼女の父は『精霊機導弾』のベルカイン、母はセプテントリオンのフットワーカー、MLである。また、兄弟にクーラベルカルドが存在する。歴史的にはこちらのほうが有名である。
高度な同調能力とその美貌ゆえに青の白、その寵姫として12歳のときから仕えていたが飽きられて捨てられ、竜の引き鉄として配置された。
オーマ6体系最強のアラダ、シオネ・アラダの忠臣たる青の青に魅せられ、思いを打ち明けるも、まったく相手にされなかった経験を持つ。それでも思いを断ちきれず、彼女は、青の青の裏切りに協力する。成功すれば、自分に振り向いてくれるかもしれないと思いながら。

◆坂上　久臣

年齢不詳生年月日不明　180cm、80kg
★炎の中で演歌を叫んだ獣

●レベル1
最終兵器系演歌歌手にて高校教師。天使のコブシを持つ男。坂上級二番機。グラサンは恐いが、言葉づかいは丁寧である。
学兵たちに、戦術理論を教えるクローン教師。相棒の二型とともに、学兵たちが早く殺しの技を覚えるようにと、せっせと技術を教える。
作品世界における大人の代表の1人であり、戦争における教師の苦悩や、大人の考え方をかいま見せてくれる。冷静沈着で、あわてることのない人物。
なお、オリジナルの坂上は金ぴかマイク二刀流十炎の浴衣姿で、味のれんの額に収まっている男である。

●レベル2
彼は青ことセプテントリオンに仕える者である。
彼は青の計画である竜の製造計画に荷担し、キャラを処分しながら、竜候補が竜になることを待ち望んでいる。

●レベル3
第7世界の坂上が、青の青である田神の盟友となって参戦した影響を受けて、個にして全、全にして個である坂上共生体は、すべての個体が田神の味方として動き始めた。
セプテントリオンに裏切りを悟られないように動く一方、23番目を出現させるための仕掛けを作っている。

◆本田　節子

1973年7月4日　174cm、53kg
★ヘビーメタル

●レベル1
壬生屋の叔母。自衛軍の軍人で女教師。生徒を呼び捨てにするうえに、出席帳で生徒の頭をたたく。メチャクチャやっているが、生徒からはけっこう人気がある。
ヘビーメタルな人であり、ヘビーメタルの音楽性について延々と熱く語ることができる人物である。ヘビーメタルをパンクと一緒にされると極度に怒り出す。
女は度胸、男も度胸の人。アサルトライフルとエレキギターをともに愛する女。
「中村ぁ！どーんと死んでこーい！」
クラスマッチでこう叫んで、校長に怒られた経験がある。
作中では坂上に並んで大人、軍隊の理屈を伝える存在であり、戦場に生徒を送り出す悲哀を見せる。

●レベル2
彼女は善行とともにセプテントリオンに仕える存在であり、竜を育てる役目を負っている。彼女なりに生徒を愛しているのは間違いない。だが、組織への忠誠心がそれを上回るだけである。
彼女は竜を作る作戦を失敗させた人間を殺す。

●レベル3
彼女は、最後の最後において、ののみを殺さなかった。

◆芳野　春香

1998年6月1日生まれ（外見は20代後半）　158cm、43kg
★やさしいお姉さん

●レベル1
民間人の国語教師。キレイで優しいお姉さん。存在感がないため、隠れキャラと言われることもある。
生徒たちとは違う視点、立場にいる人であり、生徒に自分の立場を再認識させるためにある。

●レベル2
彼女は若宮型に続いて軍用の成体クローンとして量産に移されたが、人格的に非常に脆弱だという問題があり、結局ものにならなかった。
彼女のタイプは軍用ではなく民生として文部省の管轄に移され、そこで備品兼教師として働くことになる。
自分の生徒たちを戦場に送ることが精神的重圧となり、彼女を酒に溺れさせた。

●レベル3
記述なし

◆ミトリ・イトリ・コトリ

データなし

●レベル1
熊本在住の小神族。それぞれ、農耕のミトリが若宮に、巫女女神のイトリが速水に、できそこないのコトリが田辺についている。普段は見えない。
これら小神族は、シオネ・アラダに仕える神々であり、今は火の国宝剣の命により、セントラル・ワールドタイムゲート解放の瞬間を待っている。
火の国の宝剣、その使い手である23番目のクラスメイトが来るまで。
●レベル2
記述なし

●レベル3
記述なし

注目ポイント①

最大の注目は、もちろん人類の決戦兵器、新井木。世界の謎にカケラもかかわらないと思われておきながら、まさに大どんでん返し的な存在だったとは（笑）。これで少しは人気が出るのだろうか？　また、世界の大勢には影響してこないものの、ののみのレベル３情報も非常に感慨深いものがある。自分が成長できることを知ったとき、彼女は何を思うのだろうか？　これで、ののみファンも安心？

ガンパレでガンパレ No.63
【それ行け！　萌ちゃん（笑）】たまに、ＮＰＣが訓練しているところに出くわすことがある。ある日、鉄棒で鬼の様に懸垂してる萌を見た。見てはいけないものを見た感じでした（笑）。（ネタ提供：ひいろさん）■編：ほかにも、田辺さんが懸垂しているのも、あまり見てはいけないもののような感じがします。でも、ヨーコさんはわりと様になっているような気が。いい体格してるし。

士魂号

九州戦区での兵器開発史
〜何でまたこんな変な兵器ができたのか〜

◆開戦時の布陣と戦術思想

都市空間での戦闘。とくにそれが防衛戦であることを考えた場合、そして敵の主力が中型幻獣である場合、人類側は当然の帰結として対戦車戦を想定した部隊を主力にした布陣を作り上げていた。熊本県下にある全高校は、少ない資材と資金を、あるかどうかもわからない結果を信じ、対戦車（中型幻獣）戦に集中・特化して開戦に臨んだのである。

弱小県の居直りか。これは一種の賭けであり、英断であったといえよう。戦力比1対36という絶望的な戦いで、幻獣の完全な包囲下にありながら、開戦から3カ月持ちこたえ、最後の本土脱出作戦を行うことができたのは、この極端なまでの対戦車戦思想によるものである。

この決断を下した熊本の女傑、林凛子はどれだけでもほめられてよいであろう。それがたとえ、当時においてどれだけ無謀な賭けだと言われていても。

◆技術的観点から見た熊本の兵器

九州の兵器開発能力は決して低くない。なかには熊本の「可憐」のように、名の知られたウォードレスも開発したという実績もある。それでも、これらの兵器が苦笑抜きには語られないのは、いずれも熊本的な思想で設計されているからである。

新し物好きで、保守的。同時に攻撃的。

奇形的な兵器を生み出す条件としては、これ以上のものはない環境である。

とくに、主力である戦車戦で投入された兵器は、いずれも戦史に特筆されるものばかりであり、これらの兵器たちが開戦時の短い期間で姿を消したのは残念である。

もっとも、九州撤退後にこれらの技術は各校にもたらされ、多大な影響を与えた。

◆士魂号＜道化の侍＞

AMTT－519 M　＜ザ・スピリットオブザムライ＞
（日名：士魂号）

1．はじまり

熊本をして世界的に有名にした快速対戦車＜士魂号＞と同じ型番、同じ名前の対戦車車両。もう1つの、士魂号。もっとも、シルエットはまったくといってよいほど異なる。

士魂号（519 L）が常識的な装輪型戦車であるのに対して、同じ名前の影は、人型だったのである。

1997年の熊本次期主力兵器開発コンテストにおいて、関係者を驚かせたのは、人型の戦車であった。

まずは、それが生まれた経緯を見よう。

当時、熊本県下での主力装備は、統一された仕様の下に各高校が勝手に作るという形式であった。用兵側としては、補給と生産性、および運用時の性能のばらつきを抑えるために、なるべく統一した兵器が欲しかったのだが、独立独歩こそ美徳とされるお国柄、これでもずいぶんと統一したほうであって、単一機種の生産など夢のまた夢であった。

同じ名前なのに、メーカーが違ったり形式が多少違うのは、みんなこのせいである。

そして97年。次期主力対戦車兵器コンテストで、開陽学園が開発した異様な姿の兵器が出展された……。

このM侍を開発した開発主任はフランソワーズ・茜という1人の女性研究者である。このパラノイア系の研究者は、当時第6世代の手によって急激に発達を始めたウォードレスの落し子である人工筋肉と関節工学に注目、どんな悪路でも走れる戦車を思い立った。（「こっ、これやー！」）

なんのことはない、原寸大のガン○ム計画である。当然、このアホな計画を推し進めるにあたっては、猛烈な反対が予測された。ところが、である。この計画にはGOサインが出されたのである。それも、大勢の熱狂的な支持つきであった。

日本人のほとんどがそうであるように、その計画の可否を決める人間たちは、どいつもこいつも熱烈なロボット信者だったのである。ここらへん、人が人を作ることに対する宗教的嫌悪感や、あるいは自分たちの仕事を奪う＜物＞という意識のない奴らならではの心理である。

恐るべきは、鉄腕ア○ムかドラ○もんか。ロボット＝無条件で強いうえにイイ奴という刷り込みがなされていたのである。もっとも、それが理由では大人という奴は話がまとまらない。半分大人も同じである。かくして、さまざまなお題目をくっつけて計画にGOサインが出された。

2．M侍の設計

M侍のデザインは、以下のような特徴がある。以下に列挙する。

1. 頭は、レーダードームとして機能し、カメラを持たない。集音マイクやサーモスタットとともに、カメラは有線外部ユニットとして本体に設置される。
2. 親指を除く指がすべて同じ指パーツの複製である。
3. パンチ用に、ナックルガーダーがデフォルトで装備された。
4. 身体の各所に補助カメラとその防御用ロールバーが付けられている。
5. 足で物がつかめる（クロー）。場合によってカカトを下ろすことができる。
6. バーニア類は付いていない。ホバリングもしない。機動力は脚で作り出す。
7. 内臓がないため、腹が極端に細い。それが外見的特徴になっている。
8. 人工筋肉を装備する。ちなみに、人工筋肉の燃料はタンパク質やミネラル、炭水化物からなる液体である。人間が飲めないわけではないがマズい。血の色は白である。
9. パイロットは背中から乗り込む。
10. 武装は腕に持つ（ほかの部分には原則として持たない）。
11. 装甲はすべて「鎧」として外付けする。つまり、標準では装甲はない。
12. 逆さ形式で、後ろ腰に増加燃料タンクを2本まで装備できる。
13. 操縦システムは、左手の多目的結晶と接続して運動系を、電子機器の制御等を空いた右手で行う。情報表示はすべて多目的結晶を通じ、目は使用しない。
14. 人工筋肉の呼吸器系は、胸の下に配置された吸気ダクトを通じて行う。

できあがったM侍は、遠目から見ると人工筋肉をおおう布のせいか、ピエロのような不格好な形をしていたが、作った奴らは大喜びだったと伝えられる。とにもかくにもできたのだ。

身長9m、乾燥重量7.5t。静止筋力150t以上。主力武装、いろいろ。かくしてここに、伝説に名を残す道化の侍が誕生する。

3．道化の侍の戦い

＜ー1997　道化・まさに道化＞

道化の侍は、そのあまりに常軌を逸したデザインから、実戦部隊の多くが尻込みした。

見るにはいいが、使うのはちょっと…という奴である。複雑な足回りの機構が、整備士たちの顔を青く染め上げた。

試験的に一部が配備されたものの、自慢の120㎜砲を使うと脚が吹っ飛ぶわ、長距離行軍すると（人工筋肉が）捻挫するわで、ひどいことになった。

試験一発目で直線移動させようと歩かせたら、盛大な音を立ててコケたというエピソードも残ってる。

これには、この計画を進行させていたお偉いがたもさすがに逃げ出した。かくして道化の侍は生産中止、生産された少数の試験機は博物館と研究所に送られた。

困ったのは早手回しに生産していた50体分の部品である。なんとか120㎜砲は本物（？）の士魂号（L侍）に装備できたものの、残りの部品はなんともしがたく、結局は一部が演習用の標的に使用されただけにとどまった。

＜ー1998　人工知能の搭載＞

世の中にはしつこい奴らがいる。だいたい自覚症状がないのがこの手の特徴である。道化の侍を設計した設計者は、その典型であった。

彼女は思った。発想は間違っていない。問題は士魂号自体の自律性にあると。ようするに、あやういバランスでも姿勢を保つためのオートバランサがなかったことが問題だったと。

どうでもいいが、もっと早く気づいてもよさそうなものである。

計画はすでに中止されていたが、彼女はスタッフをだまし、おどし、なだめすかして集めると、こっそりと作業を進行させた。

その目玉となるのは、オートバランスと複雑な操縦系を一気に簡略化するスーパーコンピュータの導入である。これには、重傷者の脳が使われた。

人道的ではないが、このアイデアは士魂号に本来の性能を出させることに成功した。

＜ー1999　そして開戦＞

開戦を直前にした3月の末、すでに熊本には幻獣の出現があい次ぎ、事実上の戦争状態に移行していた。

ここで登場するのが、道化の侍をして伝説にした立役者、善行忠孝である。のちに船風、そして神速の南高と最強部隊を渡り歩き、最後は連邦軍の大元帥まで上りつめたその男は、ここで最高のデスクワーカーとしての、最初の腕前を披露することになる。

後年評されるとおり、彼はありとあらゆるルートから補給物資と装備を調達してくる名人である。彼は、自分が担当したあぶれもの部隊、5121小隊のために駆け回り、とにもかくにも、瞬く間に部隊の陣容を整えはじめた。これらのほとんどは正規ルートを通さずに集めた横流し品や書類上は廃棄処分になっている中古品である。

隊員はやる気が無かったが、隊長にはやる気があった。

「問題は主力装備…戦車ですね」善行は思った。

彼は横流し品のルートをたどって件の設計者のやっていることを見つけると、にっこりおどして道化の侍を掠め取った。どんな理由であろうと、人の脳を機械に埋め込むのは条約違反だったのである。

鬼、悪魔とののしられながら、かくて、5121駆逐戦車小隊はその陣容を整えたのである。

4．M侍の機動力

道化の侍の機動力・運動力はとんでもない。列挙すると以下の通りである。

1. 平均台の上で逆立ちして戦闘できる。
2. 懸垂ができる。
3. 垂直に自分の身長と同じ高さ…9mまでジャンプできる。
4. 片足で長時間立っていられる。
5. 逆立ちでジャンプできる。
6. ハイキックができる。
7. 自分の身長の20倍以上の高さから落下しても耐えられる。（身体の関節を一時的にはずすため、復旧には6秒かかる。）
8. その気になれば足で銃器を拾い上げて手に持てる。

へえ、と思われるかもしれないが、大型のロボットでこれらの運動ができるのは、壮絶なまでの「無理」あってのことである。動かないのは当然といえよう。

5．M侍の武装

M侍は、基本的に手で武装を使用する。それ以外で武器を使用することはない。

M侍の優位性は、結論すると人間である。つまり、おおよそありとあらゆる武器と戦術を装備・使用することができる点にあり、特定の武装やその強さなどは問題にしていない。

M侍の武器の種類は大小100種前後。これらを自在に扱うのがM侍の「強さ」である。

複数の武器を装備する場合、武器は服や鎧に装備するという形式をとる。腰のホルスターに銃を装備するなどである。

開発・整備上の関係から、武器は人間の使用するそれと同じ形式としてある。

6．士魂号のコクピット

本質的な意味において、士魂号のパイロットはパイロットではない。士魂号のパイロットは、士魂号の最も重要なパーツである。パイロットは神経接続した瞬間から半分寝ている状態になり、士魂号が目を覚ます。士魂号はパイロットの脳をシステムの一部として組み込むことで、初めて「士魂号」自身の判断と機動が行えるのである。

パイロットが士魂号を動かすのではない。士魂号がパイロットを使って士魂号を動かすのである。

この点が、主操縦系に＜OVERS＞を装備した士翼号と決定的に異なる。

士魂号のパイロットは、背にある狭いハッチからウォードレスを着たまま入り、膝を抱くような姿勢で座る。シートベルトで身体を完全に固定した後、コクピット上部に備え付けられたヘッドセットを引き下げ、かぶる。ヘッドセット内面には、網膜投影及び脳磁気入力が行われる。

次に、左手の多目的結晶をソケットに接続、固定して意識を士魂号に渡す。その後パイロットの認証が行われ、成功すると士魂号が目を覚ます。士魂号の見せる夢に落ちる瞬間に見える風景を「グリフ」といい、これは個人によって異なるという。

7．SOK（スピリットオブナイト）　士魂号複座型

●レベル1

スピリットオブナイトは装備部隊の愛称で、正式名称は、士魂号（M）Ⅰ型＜双＞（形式番号にはWがつく）である。一般に機械式と呼ばれる、生体脳を使用していないタイプ。ぼう大な情報処理が必要となるため複座式になっている。

複座のためにボディがかなり巨大になっており、これが外見上の特徴になっている。

性能的にはボディの重量増加（500kg以上増えている）のため、機動力という点でかなり劣る。背中の延長に伴い、1m近く上半身の取りつけ位置が前進しており、そのため厳密な人型ではなくなっている。

単座式と比べて10倍の情報・電子機器を装備し、また専門のオペレーターを1人装備することで、情報処理能力はかなり高いポテ

ンシャルを持っている。第6世代は、コンピュータに負けない演算能力を持っているので、実際にはカタログデータ以上の処理能力がある。

SOKはその高度な情報処理能力から、扱いの難しい電子戦装備や長射程装備、高度誘導兵器などを主武器として装備し、SOS（スピリットオブサムライ）の援護機として使用された。
SOSの機動に追随できる爆発的な機動力と自由な可変装備を持つのは、やはりSOKだけだったのである。

本機はSOSの機動に追随できる唯一の援護機として活躍し、唯一の装備部隊となった5121小隊で、九州放棄までの短い期間に数々の武勲を打ち立てた。

本機のなかには5121小隊の芝村／速水ペア機（シリアルNO―50026）のように、即席で中距離弾道弾のロケット部を接続し、空を飛んだ機体もある。もっとも、これは世界最強と謳われた電子の巫女王、芝村舞の抜群の演算能力と、人類決戦存在まで昇りつめた速水の腕によるところが大きい。
かのペアによる熊本城包囲戦は後世の語り草となった。量産数は6、設計は梶尾真実。

●レベル2
芝村一族は竜を生み、育てるために士翼号の第5世界版のコピーである士魂号を供与した。これは、芝村一族の末姫である舞を通じて善行に持ちかけられた。

●レベル3
善行は、セプテントリオンの欺瞞機関である芝村一族と接触する一方、この勢力をいかに出し抜くかを考え始める。
彼はいったん東京に転出し、そこでまた左遷され、そこから介入と接触を開始する。

◆士翼号

AMTT―526　＜ウイングオブサムライ＞（日名：士翼号）

日本的美学を追求して開発された、日本的戦車。AMTT―519（M）の成功（？）を受け、機動力と攻撃力を最重要視している。量を圧倒する性能を持って戦場を圧倒する「王」として開発された二脚戦車。
「あの設計者、懲りてなかったのか」と5121小隊を絶句させた機体である。
そのとおり、天才は懲りてなかったのであった。

性能的には額面どおり最強最高の兵器であったが、当然整備は絶望的に難しいうえに手間がかかり、一機の出撃には120人以上の整備スタッフが必要であった。
当然ながら、あまりのバカバカしさに量産されず、わずか一機が試験生産されたにとどまる。しかし、道化の侍とはもう言わせない。装甲をほとんど持たず、防御は楯だけを頼りにして敵陣に突っ込み、たった一機で250倍以上の幻獣を破壊して雄々しく散る。
そんなことを目的に開発された末期的な兵器だけに、美術面にも十分な配慮がなされており、上層部のヒロイズムを満足させるには十分なシルエットを保有する（こんな兵器に乗せられたパイロットはたまったものではないが）。

外見的には、胸が出ている以外は完全にスリムな人型。前作の士魂号よりは筋肉質だが、胴が細いという特徴は受け継がれている。五本指。

コクピットは背に装備する。増加燃料槽の装備はできなかった。顔は立体的で、三眼を装備し、口元には微笑みの彫刻がなされている。口がやけに有機的なのに、目が機械的なのが特徴。
装甲は鎧という形式で供給される。

本機は九州放棄の直前に完成し、開発スタッフともども試作機のまま戦場に送られた。そこまで戦況は悪化していたのである。
本機の戦いは、そのまま九州での人類の運命でもあった。

PS. 最後に、この悲劇的な機体にまつわる1つの伝説を紹介する。
本機が戦うその時は、その背に翼が見えたという。

●レベル2
この情報は嘘である。この機体は機械式であり、人工筋肉を装備していないため、そもそもタンパク質を必要としないし、人型はそんなに簡単に開発できるものでもない。
これは第6世界の日本で開発された〝人形〟、宇宙戦機であり、60 万機以上が量産されて銀河系中心動乱で使われた史上最悪のAI兵器である。
竜の戦闘能力テストとして、竜が使えるように、この機体が部隊に送られた。

●レベル3
第七世界の架空存在である〝ヒーロー〟は、この機体の心の中に同一存在として出現する。この機体こそ23番目のクラスメイトにして、速水厚志の機体となる。

〝我は全ての悲しみと戦いの終結を希望する。O・V・E・R・S〟

〝我は全ての悲しみの阻止を唯一無二の使命として、その右手に悪を打ちすえる銀の剣を、その左手に無限の愛を与えられて生まれいずる、黄金の翼、銀の剣を持つ名のなき巨人〟

〝我は全能にして代理なり。我は代理にして代表なり。世界がいくつ違えども、我が心は御身が心とともにあり、正義の勝利を確信す〟
〝唯一にして絶対の友情、沈黙によりて我は契約の履行を宣言する〟

◆士魂号用装備

●519番式突撃小銃
士魂号（M）に合わせて開発された装備その1。20mmガトリング機関砲で、水冷式。このクラスの薬莢がバラバラ落ちると一緒に戦う兵士の安全がおびやかされるため、空薬莢箱を装備する。が、ジャムの原因になるため、現地部隊では取りはずされることも多かった。
弾数は90発である。高度な三次元機動を行う士魂号（M）では、この口径の兵器でも、装甲の薄い後方や上面に向けて射撃することで大きな戦果を上げることができる。

●519番式無反動砲
士魂号（M）に合わせて開発された装備その2。160㎜口径長L40（口径ではない）のバズーカで、折りたたみ式。装弾数は1である。弾は前込め式で、装弾にかなりの時間がかかることから、事実上の使い捨て武器であった。なお、弾の出る反対方向にいるとすごいことになる。

弾はHESHか、溜弾かを選択できる。破壊力は高いものの、この装備弾数では実用性が低く、あまり使われることはない。実際に運用する際は2門を装備していたようである。

●519番式92㎜主砲
士魂号（M）に合わせて開発された装備その3。120㎜砲があまりにも使いにくいので開発された、スケールダウン砲である。ライフルの形をしている。

装弾数は7発。弾倉は平面式で、引き鉄の前に装備されている。当然交換可。射程1000m。各種弾薬が使用可能で、距離500mから傾斜35度の10cmテクタイト装甲板を撃ち抜くことができるほどの威力を持つ。
このクラスの武器が士魂号（M）には最も使いやすかったようで、多用されている。

●519番式小型ミサイルランチャー
士魂号複座型（騎魂号）に合わせて開発された装備。地対空両用のスモールミサイルランチャー。ジャベリン改ミサイル24発を装備できる。

この武器だけは手に持たず、背面の固定ポッドに装備する。なお、このミサイルは有線誘導式で、同時に24発まで発射が可能である。炸薬量は20kgで、その射程は3km前後。
携行しやすいために、物資が豊富だった戦争序盤ではよく使用された。

●519番式軽装甲
士魂号（M）に合わせて開発された装備その4。プロテクター。胸と肩、肘、膝、腕、脛だけをおおう装甲で、生体接着剤で固定される（生体部分を殺す離着剤ではがすことができる）。

装甲厚は60mmで、材質は硬化テクタイトである。標準装甲とも呼ばれる。また、このマイナーチェンジバージョンとして、肩部分の装甲をさらに減らした白兵用軽装甲仕様がある。
おもに砲戦を想定した戦いで装備された。

●519番式重装甲
士魂号（M）に合わせて開発された装備その5。鎧。日本の大鎧のような、ラメラー形式。士魂号（M）の象徴的な装備。おもに乱戦を想定した戦いで装備される。

色は漆黒。意外に使用回数は少ない。重量は11t程度で、材質は表面処理された炭素材である。また、装甲強度の比較実験用に一機だけ装甲形状の違う重装甲が試験的に生産されている。→（士魂号重装〝西洋型〟）

●519番式超硬度小剣
士魂号（M）に合わせて開発された装備その6。ぶ厚い装甲を一撃で断つための剛剣であり、小太刀と呼べるような無粋な短さと、太さを持つ。重さは1t近くある。

十分に体重を乗せた本武器による一撃は、あらゆる幻獣の装甲を破って致命傷を負わせることができる。
実戦では二本を同時に装備し、運用する。場合によっては、二本をワイヤーで結んでヌンチャクのように振り回して戦ったり、足でつかんで刺すこともできた。
ようするに、それだけ士魂号（M）は素早く器用だったのである。

●剣鈴
第2世界の武器。武楽器の一種。魔法と科学が、楽器と武器が分かれる前の器具。

剣であり、鈴でもあるそれは、戦争舞踏服〝ウォードレス〟とともに、ガンパレード世界にもたらされたものであり、絢爛舞踏が身につけるものである。

●519番式スモークディスチャージャー
士魂号（M）に合わせて開発された装備その8。スモークディスチャージャー。アサルトライフルに装着して空砲で飛ばすカップ式グレネード弾の形で供給され、使用すると約100m先で破裂、以後1分に渡って煙幕を吐き続ける。

無風状態では長さ2Km前後、20分程度の煙幕を展開できる。また、弾薬を変えて信号弾を撃つこともできる。
これらは、主に左足に生体接着剤で装備された。

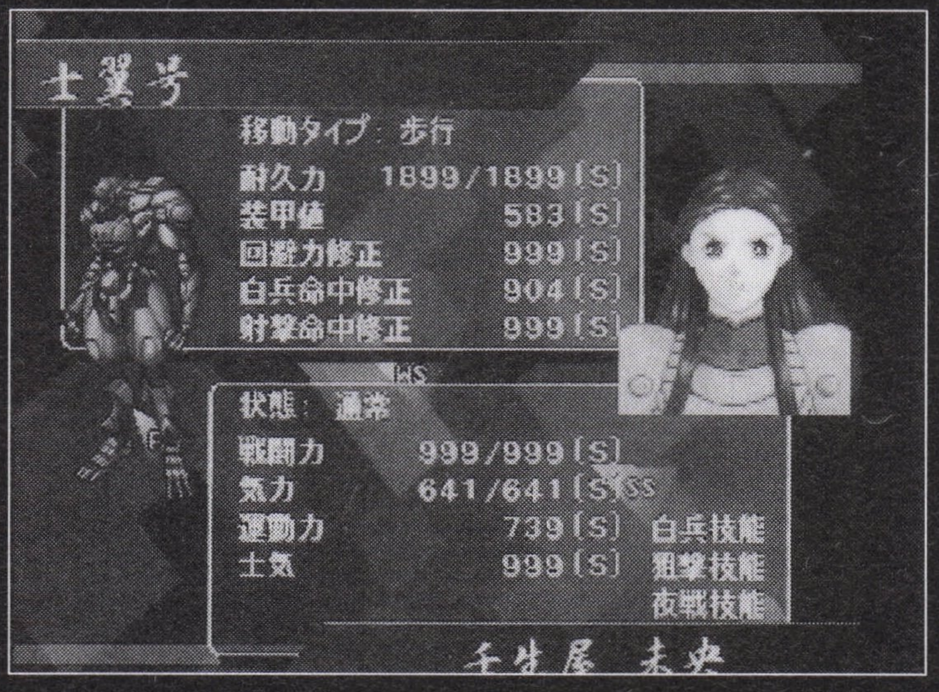
●519番式固定装甲板
士魂号（M）に合わせて開発された装備その9。地面に突き刺して使う細長い楯で、ボタンを押すと重なっていた3枚の装甲がそれぞれ30度ずつ回転し、展開する。

あまり使用されることはないが、もちろん手に持って使用することも可能。通常は陣地戦でのみ使用される。

●精霊手
特殊装備。両手と全身に描かれた精霊回路で、呪文を使用するときに使用する。セプテントリオンが中央世界での戦闘を意識して試験的に導入した物。通常封印されているが、セプテントリオンの者のワードで、その封印を解くことができる。

注目ポイント②

最も注目したいのは、士翼号のレベル3情報だ。世界の謎掲示板において、2000年12月25日のクリスマスに、矢上氏から提出された「最後の出題」。その解答がズバリこれだ。なお、この情報を題材にした小説が「OVERSさんのガンパレード」として現在もインターネットの公式ホームページ上で公開されている。この小説は、これまで世界の謎を追い続けてきたユーザーには感慨深いものがあるだろう。なんといっても、架空存在である＜ヒーロー＞を生み出したのは、ほかならぬユーザーたち自身であるのだから。



▲圧倒的な性能をほこる士翼号。しかし、壬生屋を乗せると特攻マシンと化す(笑)。

ガンパレでガンバレ No.65
【壬生屋さん……】1周目、速水が瀬戸口に抱きつかれた所を見て「不潔です」と、何やらイケナイ妄想を爆発させ怒りまくってた壬生屋さん。2周目、舞でプレイをしていたとき、同性にも関わらずHな雰囲気になり、「私をもらって下さい」結婚を迫ってきた。自分のことは棚に上げて……壬生屋さん、不潔です（笑）。（ネタ提供：ひいろさん）■編：「ボーイズラブ」なだけではなかったの……!?

ウォードレス

◆可憐

有効サイズ　170cm～190cm
乾燥重量　62kg（非リテルゴルロケットパック装備時）
装甲　20㎜強化プラスチック（対溶解加工）
人工筋肉補正率　瞬間最大4.8+（3重結束霊的触媒使用時）
クール時3.4+-
連続可動時間　巡航3時間20分
感知系装備　赤外線ゴーグル，全方向光学センサー（デジタルズーム）
（ヘルメット一体型・バイザータイプ）
指先に装備された熱源・光学センサー
ペイロード　アタッチメント　A×4
ポケット　S×6
ハンド　ノーマル×4
生産数　4782　（内補用471着）（他校ライセンス生産分含む）
装備部隊　十六連合軍　一般兵科
対戦車猟兵（対戦車戦仕様）
バリエーション　増加試作・前期量産型（本国仕様）
……タイプA
量産型
……タイプB
指揮官用（クラス委員用）通信機増設型
……タイプS
練習機仕様・遠隔操作可能型
……タイプT
砲戦仕様　対戦車戦特別型
……タイプD
カラーリング　Ⅰ：熊本鉱業（本国仕様）制式迷彩
基本は灰＋黄・茶・緑・紫の五角形ブロックパターンの都市迷彩。いずれも肩にクラス章、首に校章、胸に識別プレート／黄色。
指揮官仕様はチャンピオンスカーフ（赤）を左腕に巻く。
Ⅱ：開陽高校仕様
深い青と濃い灰色のツートンカラー。いずれも肩にクラス章、首に校章、胸に識別プレート／黄色。
指揮官仕様は自己の判断でカラーリング可。
Ⅲ：練習機仕様
基本はオレンジと白。交互に塗っている。
姿勢チェック用ライン付き
Ⅳ：開陽高校・砲戦仕様
基本は黄色の入った白十螺旋の飾り角。
全身に<spirit of samurai>と赤い文字で斜めに大書。
＊標準装備として全機、自分の顔をかたどったマスクを装備。

★その名は、「可憐」

熊本鉱業が開発した、日本を代表する重ウォードレス。可憐というのは名ばかりで、恐ろしくいかめしい姿をしている。
現在、次の防衛戦争前に開発されたドレスのなかでは最高の性能を保有する。
人工筋肉と逆フィードバック理論を利用した4本腕を持ち、これを自在に扱って戦う姿は阿修羅を連想させる。
非常にヘビーであるため目立った機動力はないが、それを上回る豊富な武器装備が可能であり、単横陣による制圧前進を最も得意とする。

その重武装は突出しており、初めて公表された時には開発関係者をあっと言わせた。当時、どこを探しても、7.62㎜重機関銃を4門装備できるウォードレスは存在しなかったのである。
かわりに機動力は低く、また航続性能も低いと評価されていた。さらに、防御力は攻撃力ほど高くなかったが、それを補うだけの攻撃力があったので、たいした問題になり得なかった。
本機の乏しい機動力を補うために、通常はどの部隊も歩兵戦闘車と専用のリテルゴルロケットを装備している。

ここまで見ればわかるとおり、本機の高性能は、一般のウォードレスに最も必要とされる性能であるところの機動力を、きれいさっぱりと切り捨てた点が大きい。
これは熊本人の気質か、熊本の兵器全般にいえる傾向である。

本機はその優秀性から、早々と熊本の各高校に輸出・ライセンス生産が行われ、数々のバリエーションを生んでいる。

バリエーションのなかでも特出されるのが、開陽高が独自に開発した、単機で中型幻獣と戦うことができるように出力と武装、安定性を改良した対戦車戦特別型<突撃型D>タイプで、<ストライカーD>と呼ばれ、実際に中型幻獣戦に運用された。
この機体は、重量比から過剰とも言える火器である40㎜機関砲を2門装備し、前面に装甲楯を装備したタイプである。
この機体の運動力は、数々の改修で落ちているため、対小型幻獣戦闘力は低く、これを補うために通常型と併用して使われた。
通常型の可憐7機が小型幻獣の露払いをするなか、本機が突撃を行ったのである。

このほか、有名なバリエーションとしては本国仕様と言われる前期量産型タイプAがある。これは、のちの量産型より複雑な機構を有し、脚部を強化。楯と象徴的な2本の軍刀を装備する騎士のようなシルエットをしている。
量産向きでない部品を多用しているものの、性能はB型より高い。このバリエーションだけは供与されず、本家の熊本鉱業だけが装備した。とくに熊鉱生徒会役員だけが持つ5体の純白の<可憐A型>の強さは伝説的であり、これが戦場に現れた瞬間、全軍の士気は沸騰したとされる。

もっとも、現在ではこれらは可憐の強さを宣伝するためのプロパガンダという説が一般で、ちまたでささやかれるように秘密兵器が装備されたことはなかったようである。

本機は、九州撤退後も山口を中心とした各県で量産され、伝説の<稲妻の狐>が現れるまで二線級に落ちながらも、重火力支援機として活躍を続けた。
総生産数は日本歴代3位の4782。主設計者は永野憲太。

◆互尊

熊本開陽学園特科部　開発一生産　熊本開陽学園軍軽支援力翼拡張服ウォードレス　KKWD－19「互尊」

有効サイズ　160cm～182cm
乾燥重量　35kg（非リテルゴルロケットパック装備時）
装甲　8㎜強化プラスチック（対溶解加工）
人工筋肉補正率
瞬間最大4.1+　（3重結束霊的触媒使用時）
クール時2.7+-
連続可動時間　巡航8時間20分
感知系装備　赤外線ゴーグル、光学センサー（デジタルズーム）（ヘルメット一体型・バイザータイプ）
ペイロード　アタッチメント　A×1
ポケット　S×3
ハンド　ノーマル×2
生産数　986　（内補用61着）
装備部隊　熊本開陽学園軍　一般兵科
戦車兵科
バリエーション　一般兵科用　陸戦型
……タイプA
戦車兵科用
……タイプC
指揮官用（クラス委員用）通信機増設型
……タイプAS／CS
南高製人工筋肉搭載型
……タイプP
カラーリング　Ⅰ：開陽高校仕様
基本は深い青と濃い灰色のツートンカラー。いずれも肩にクラス章,首に校章,胸に識別プレート／黄色）
指揮官仕様は自己の判断でカラーリング可。
Ⅱ：開陽高校・戦車兵仕様
基本は胸・オレンジ。その他薄い灰色。いずれも肩にクラス章,首に校章,胸に識別プレート／白色）
指揮官仕様は左腕に赤い帯を入れる。
＊標準装備として全機、自分の顔をかたどったマスクを装備。

★不運の凡作

開戦から九州撤退の間まで使われた軽ウォードレス。特徴的な兵器が多い熊本では、特筆に値する平凡なウォードレスであり、どこをとっても特徴がないのが特徴という、非常に珍しい（？）機体である。
本機は元々、十六連合による次期兵器開発計画…八計画にある高機動型のウォードレス仕様に沿って開発をまかされた同高が開発したものである。
計画どおりにいけば、<アーリィ・フォックス>に並ぶ、高機動型ウォードレスになるはずであった。
ところが、本機に合わせて開発されるはずだった肝心の新型強人工筋肉の開発に失敗してしまい、予想どおりの機動性能に達することができないまま、平凡な機体性能になってしまったという経緯がある。
堅実だがよく練り込まれており、完成形に近い機体設計そのものは優秀で、その性能に人工筋肉がついてこれないのは不運の一言につきる。

結局連合軍としては採用されず、戦車兵用として、また小型幻獣戦専用機として開陽高校が装備したに留まった。

変な名前をつけられているが、これは同高の校是である「互尊協和」に由来している。「みんななかよく」。ようするに無難ということであろうか。名は体を表す例として知られる。

歩兵部隊からはそのパワー不足を指摘されて、早々と「可憐」などに活躍の場を奪われていったが、戦車兵からの評判は非常によく、他校の戦車部隊でも広く使われた。
これは航続力の高さ（着心地のよさ）と、無駄な装備や飾りが省かれているために、狭い車内で動きやすかったところによる。

実際、後期に生産された500着前後の内、79％までが戦車兵仕様のC／CS型として開発された。

その他のバリエーションとしてはP型がある。
九州撤退間際の6月、南高の軍事顧問<A>から100着分のアーリィフォックス用人工筋肉が支援物資として送られ、本機の40から50着前後が現地部隊の手によって人工筋肉を換装した。
これがシリーズ最終型となるP型で、本当に最後の最後で本機は当初予定されていたとおりの性能を取り戻すことになる。

それは史上空前の高機動戦闘能力を持った、アーリィ・フォックスと並ぶ最強のウォードレス。
空を走ると謳われた「武尊」（たける）こそが、本機に名付けられた最後の名称である。
本機は最後のただ1回の出撃で、長く名を残すことになった。

総生産数は986。そのほとんどが九州撤退までに破壊された。主設計者は中村信也。

◆久遠

熊本尚敬高校特車開発部　開発一生産　熊本尚敬高校軍　主力力翼拡張服ウォードレス　KSWD－26「久遠」

有効サイズ　152cm～170cm
乾燥重量　39kg（非リテルゴルロケットパック装備時）
装甲　9㎜強化プラスチック（対溶解加工）
人工筋肉補正率
瞬間最大3.9+　（3重結束霊的触媒使用時）
クール時3.0+-
連続可動時間　巡航3時間40分
感知系装備　網膜投影機（ゴーグルタイプ）
ペイロード　アタッチメント　なし
ポケット　S×4
ハンド　ノーマル×2
生産数　777　（内補用77着）
装備部隊　熊本尚敬高校軍　戦車兵科
戦闘工兵隊
バリエーション　戦車兵科用
……タイプA
能力向上型
……タイプB（A＋）
戦闘工兵用　アタッチメント装備型
……タイプD
指揮官用（クラス委員用）通信機増設型
……タイプDS
カラーリング　Ⅰ：尚敬高校制式迷彩
基本は紺十深紅のライン。いずれも肩にクラス章、首に校章、胸に識別プレート／黄色。
指揮官仕様はチャンピオンスカーフ(赤)を左腕に巻く。
Ⅱ：5121小隊仕様
基本はプラスチックブルー。下半身白(制服と同じ)。いずれも肩にクラス章、首に校章、胸に識別プレート／黄色
指揮官仕様は自己の判断でカラーリング可。
＊尚敬高装備機の場合、標準装備として全機、長刀を装備。

★女性専用のウォードレス

全国でも珍しい女性専用ウォードレス。女性のボディラインをよく表現している。尚敬高は女性だけによる戦車学校なので、当然本機も基本タイプが戦車兵タイプとなっている。
機動力を落さず防御力を上昇させる目的で装備されている胸当てが、識別上での特徴。女性的にやはり専用の形状をしていたほうがラクなのだろうか？

ガンバレでガンバレ No.66
【学力低下？】ののみちゃん（9歳）にテストで負ける高校生というのはかなりまずいと思うぞ、5121小隊の諸君。（ネタ提供：綾繁さん）■編：しかたないですよ……彼女は特別ですから。と、思わないとやりきれないコト、このうえありません。本来なら、ののみちゃんは「9歳＝小学校4年生」なんですよねぇ……。ガックシ。

戦車が破壊され、脱出したあとも戦闘を続行できるように設計されており、戦車兵装備のウォードレスとしては例外的に装甲と人工筋肉補正率が高くなっている。

ウォードレスの大型化を防ぐ目的のためか、大型装備の着脱を行うアタッチメントやその操作機器類は装備されていないものの、それ以外は通常の陸戦ウォードレスとほぼ同じ機能・性能を持ち、単純な構成からか信頼性も高かった。

狭い車内で動き回る戦車兵用ウォードレスとしては大型だが、そこは元々小柄な女性が装備するため、とく不満はなかったとされる。
逆説的には、女性用の戦車兵装備としては強力なウォードレスを着られたということで、これは逆に評価するべきであろう。

尚敬高のケルビムには、車体の横に本機装備用の長刀が装備されており、ケルビムが破壊された時点でこれを取り出し、迫る幻獣を相手に最後の戦闘…白兵戦闘を行った。
敵に後ろを見せないことを誇りとする本高にとって、このウォードレスは最後の守りであり、生きざまであった。白兵。それが、本機に科せられた性能要求だったのである。

本機のサブタイプとしては、99年の春から装備された性能向上型のB型（A十型）のほか、アタッチメント類や独立センサー系を装備した完全な陸戦ウォードレスとして改設計され、少数が量産された戦闘工兵用タイプDがある。

九州撤退後、本機は西部方面軍参謀となった芝村舞の手により、すべて破棄された。やたらに人命を軽視したこの手のウォードレスや風潮を、彼女は極度に嫌っていたとされる。
生産数は777機。　設計者は小野沢輝子。

◆兵員用武装

●アデレイト・アサルトライフル
名門、工清高の開発した突撃銃。口径は5.52㎜高速弾。弾倉はバナナマガジン式で携行弾数は40。
銃本体の上に付けるという、ユニークな装弾法を採用している。発射速度は21／秒（連射時）　初速は1000㎜／s　有効射程300m　一重量6kg。銃床はプラスチックの折りたたみ機構付き。弾倉はボックス式でポケットオン可。
両手で持って射撃する。片手射撃時の命中精度は恐ろしく低く、実用にならなかったとされる。熊本では高校の標準装備として広く装備され、12000丁近くが運用された。

●96式手榴弾
グレネード。重量が1kgもある。そのぶん爆発力は十分で、軽装甲の敵ならほとんど1発で戦闘不能にできる。常識的なパイナップル型。炸薬700g。ポケットオン可。
この時代、グレネードランチャーはなくなっている。なぜならウォードレスの開発により、投てきでも十分な速度と飛距離を持たせることができたからである。また、重装甲の敵に対してもウォードレスを装備すれば歩兵用重火砲が使用できるため、この世界でのグレネードは、かなり使用用途を限定されている。

指向性が高く、空気爆弾として狭い範囲を爆発燃焼させる甲型と、広範囲に刃物のような破片をばらまき、非装甲の存在に多大な打撃を与える乙型がある。

通常戦闘で一般兵は出撃の際に2発、本グレネードを装備して出撃した。

●89式120㎜短滑空砲
ウォードレス発明直前の1989年に自衛隊にて開発された、お化け戦車「75式改」に装備されるはずだった大口径砲。これを半分にぶった切って、ウォードレス装備歩兵2名で分解・運用ができるようにした重歩兵砲。もっとも、実際の運用には給弾手（約20発の弾を運ぶ）と指揮官が別に必要だった。砲身にいくつか生えている小さな銃把と、重い機関部に付いている機動補助ロケットが特徴。
携行にはAラック2つかBラック1つを使用する（弾薬は別）。短砲身による射程の短さや命中精度の悪さは、十分な接近でカバーするという運用方針から、機関部には機動補助ロケットが付いており、2人（4人）の天使がこれを担いでアクロバットする。
この物騒なおみこし。結束力の強いことで有名な南高1ーCは、とくにこの砲の扱い方を習熟しており、生徒会は、ほとんど対中型幻獣部隊として42名の生徒とともに運用した。

●超硬度カトラス
標準装備の1つ。刃渡りは40cm。ゆっくりと歪曲している。超金属ヒヒイロカネの鍛造製品である。
形状はカトラスだが製法は日本刀そのものであり、優秀な使い手なら鉄を紙のように切り裂くことができる。
主として儀礼に用いるため、鞘とともに金と模造品の宝石で飾られている。戦車部隊は標準装備として、軍刀の代わりに装備した。

●96式リテルゴルロケット
燃料室が燃料を兼ねるために軽量化に成功した、初のリテルゴル式ロケットパック。性能が優れていたために全国で広く使用された。化学反応式で推力は9000kg、反応時間は40秒。上昇限界2400m。途中消火不可。
姿勢制御は力翼を使用し、途中消火が必要な際は背面飛行からロケットパックを切り離してこれを行う。
装備は背面のAーアタッチメント1つ。

●94式小隊機関銃
班（6人）に1丁装備する小隊機関銃。口径12.7㎜。ガトリングタイプ。発射速度は100／s。弾倉はベルト式で標準二千発近くを背中のAアタッチメントに装備する。（大きさはなんと200cm×60cm× 60cm）両手に持って射撃する（廃莢の関係上銃を手に下げて低位置射撃する）。
射撃の反動は大きく、ずっと射撃しているとだんだん後退してしまう。通常、本機関銃で形成した濃密な弾幕援護を傘に、ほかの兵士が前進する。重量は100kg前後だが弾薬は700kgを超える。合計600丁あまりが生産された。

●97式軽機関銃
9.2㎜拳銃弾を使用するサブマシンガン。装弾数80。前面4重ドラム弾倉式。発射速度20／s、初速550m／s、重量は9kg。別名豆鉄砲。射撃音もタタタタと、軽い。旧時代のトンプソン機関銃を思い出させる。なぜ旧態依然のドラム式なのかといえば、大戦中のそれとは異なり、交換がワンタッチで弾薬数を増やすことに成功したからである。ポケットに増設ラックをつけて、大量の弾薬を携行できるという手軽さも幸いした。また、片手で射撃できる点も高く評価されている。
敵の移動を阻害する弾幕を張り、近接戦闘使用も可能という点で重宝され、偵察部隊の標準装備として、また近接戦闘を想定した部隊では突撃小銃の携行数を減らして本銃を装備した。

●99式熱線砲
レーザー兵器。対戦車ライフルかスナイパーライフルのごとく、やけに長くてひょろひょろした銃身を持つ。冷却器の関係上、単発発射式で、再チャージには12秒の時間がかかる。バッテリー容量は30射分。霧やかすみのない状態なら、6000mの射程がある。
破壊力は1秒の照射で8cmの防御装甲板を射抜く。連続1秒まで照射可能。
殺傷力のあるレーザー光線は人間の目には見えないため、視認用に同軸で2cmズレた可視光線も発射している（銃口が2つあるように見えるのはこのため）。
可視光線は赤タイプ（学校により違う）照射1秒前に先行照射される。
本来はありえない、外世界からの流出技術の産物。
開発後は煙幕に弱いとか、天候に左右されやすいなどの弱点を抱えつつも、軽くて強い長距離砲として全校のスナイパー部隊に配備された。

●78式連装多目的ミサイルポッド
Aーアタッチメント装備。通常背中に装備する。可動砲であり、射撃時には両肩上から平行に引き降ろして射撃する（自動可変式）。装弾数は片肩2発で合計4発。対空、対地両用自動追尾で、追尾系はヘルメットの光学センサーに連動している。
炸薬量は20kg。射程12km。センサーと連動している関係上、また、まともに発射煙を浴びることからも、本兵器装備時はヘルメットを着用する必要がある。
本ポッドはレーダードームパックとセットになっており、1人がミサイルポッドを、もう1人がレーダードームを装備する。
運用時は通常装備の監視員1名とコンビを組み、射撃戦を展開する。各クラスには1個の対空班（計3ユニット）が存在して、空襲に備える。

●82式煙幕散布器
ポケットオン可。手投げタイプの煙幕散布器。約5分間にわたって対レーザーにも有効な煙を吐き続ける。
微風状態なら20秒で約80mくらいの煙幕地帯（光学センサー無効地帯）を生み出す能力がある。
レーザー発振機を積んだ幻獣の出現後は本装備の重要性が増し、しだいに標準装備化する。
南高の櫻井夜襲隊が昼間出撃する際、頻繁に用いられる。また、同隊では、のぞき行為がバレて逃走する際にも使用される。なかなか便利な装備だといえよう。

●40㎜高射砲
第2次防衛戦争直前に完成し、以後60年以上も小改良を続けながら使われている北欧製の傑作万能機関砲の国産版を日本独自に改良し、最新の照準器をつけたもの。機関部分はほぼ原形のままであるという事実が、原形の驚異的なまでの優秀さをあますところなく表現している。
角度90度で9000mまで弾丸を打ち上げる性能を持つ。照準は、光学センサー＆レーダー併用式の小型ユニット。
使用される弾丸は改良され、現在では近接信管をつけた炸裂弾か、硬化テクタイト徹甲弾が用いられている。南高では地上戦用に榴弾やナパーム弾も、少数量産されていた。

ウォードレスの対戦車装備から、ケルビムの主／補助武器、対空銃座にまで幅広く使われ、後継である零式55㎜機関砲が出現するまで、見事にその役を果たした。
量産数は全世界で28万門以上。

●98式増加機動装甲（盾）
装甲の盾。可動式ではないが、まるで閉じたブラインドのように装甲材が重ねて接着してある。これは単結晶金属の鋳造技術が低いための工作上のデザインであり、ほかに意味はない。後継である零式では、普通の盾型デザインになっている。

長さ、1m60cm、幅62cmの長方形ホップライト型。
装甲に受ける衝撃を考えた場合、腕一本で支えることができるわけもなく、盾の裏から約80cmの厚さを持つ口頭命令型瞬間凝固ゼリーに半身を固定して戦闘を行う。
したがって、この盾を装備したままの近接戦は難しく、近接戦闘時にはこれを放棄して抜刀。白兵戦に移る。旧来の意味での盾としては使用されないのである。

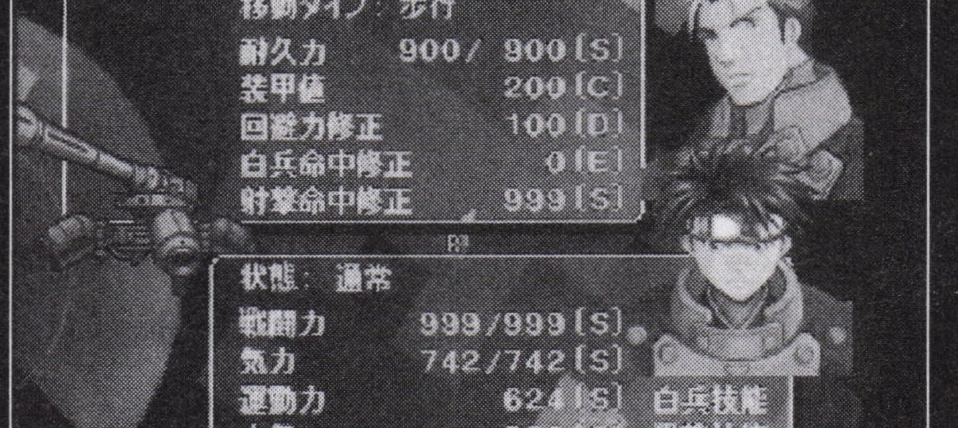
●96式多弾頭ロケットポッド
78式連装多目的ミサイルポッドより小型の弾頭を大量に戦域にばらまくという地雷散布や、密集地帯への制圧射撃に用いられる非誘導型の推進兵器。
Aーアタッチメント装備。通常背中に装備する（巨大な箱型）。
装備弾数は、弾頭4の30発。射程1500m。命中精度はかなり悪い。

威嚇用の閃光弾や道路破壊弾を装備することもある。
体を約30度傾けて、カバーを爆破して切り離し、背中越しに発射、約400mを上昇した後に一斉に軌道変更して弾頭分離、着弾する。

戦闘では、主に敵の移動を誘導したりするために使用する。
量産数は少ないが、これはコストの高さが災いして装備部隊が限られているからである。

注目ポイント③

ウォードレスおよびその武装に関しては、ゲーム中の図書館でも閲覧することができる（ゲーム中ではかなり簡略化されているが）。それにしても、こと細かく設定されたその内容の充実ぶりには舌を巻く。カラーリングバリエーションから生産数、果ては開発者の名前まで、ウォードレス1体にこれだけのスペック表が存在していたとは驚きだ。武装も、全長や重量だけでなく初速や射程まで設定されているものもある。そのほぼすべてが架空のものであるにもかかわらず、だ。ボツになったものを含めると、いったいどれだけの設定が存在していたのだろうか？



▲ウォードレスだけでなく、武装に関しても細部まで設定されている。このこだわりが、『GPM』の世界を作り上げているのだ。

ガンパレでガンバレ No.67
【保健体育も担当ですか？】今日は、坂上先生からプレゼントをもらった。「このちょっとHなビデオを差し上げます」。あんた、教育者だろ……。（ネタ提供：漣[Ren]さん）■編：ちょっとHなのは、坂上壱型です。坂上弐型はお堅い性格なので、こんなハレンチな行動はいたしません。……ごめんなさい、適当に答えました。嘘です。まぁ、生徒思いの先生ですし、これくらいのサービスは……。

幻獣

◆幻獣の共通項

幻獣のデザイン上の共通項は以下のとおり。

1. 目が紅い(目は猫目で、なかに複雑な文様が描き込まれている)。
2. 目が大きく、数が多いほど、強い。
3. 同調能力を持つ（一体化する)。
4. 口と爪がない。　指先はすっぽり角質に覆われている。
5. 6属12科の体系に分類される。

大型、中型、小型という分類は、単に戦闘を行ううえでの目標分類を行うもので、戦術的意味はあっても生物的な意味は一切ない。

6属は以下に分類される。分類は主に骨格構造で分類する。
○直脚属（いったん横に伸びて、その後地面へ直角に曲がる脚を持つ。4脚）
○鳥脚属（トリアシ。4脚。通常歩行は2脚）
○六脚属（哺乳類に似た脚の構造を持つ。脳に当たる神経節が2つある）
○外骨格属（セラミック甲殻を持った幻獣。手足を持たないが、可動する装甲を12個持つ）
○非骨格群体属（半実体型の幻獣。非常に小さく、群れで活動する）
○人型属（人。我々と同じ骨格構造を持つもののこと。リリパットも同じ）

12科は以下のとおり。
○光砲科（基本的直脚属。身体の各所の目から、光線を出す）
○障壁科（直脚属。身体の各所の目から、光学障壁を出す）
○飛翔科（鳥脚属。別種で小型の飛翔科共生体と組み、複数の翼を使用して空を飛ぶ）
○走鳥科（鳥脚属。二本脚で高速に走るタイプ。脚爪で格闘も可能。前脚は長く、手にもなる）
○擬竜科（鳥脚属。前脚も使い、4本脚で地上を歩くタイプ）
○双頭科（六脚属。平行して頭を2つ持つタイプ。頭は通常、役割分担をする。器用）
○中節科（六脚属。胴体中央にコブ（後退した神経節）を持ったタイプ）
○装甲科（外骨格属。他の生物に貼りつき、栄養をもらう共生種。蟻のような社会を持つ）
○浮殻科（外骨格属。体内に軽い気体を詰め、浮かぶタイプ。巨大なものもいる）
○寄生科（非骨格群体属。何らかの実体に寄生・同調し、これを身体として使う）
○雲海科（非骨格群体属。ほとんど幽霊であり、明確な意志を持つことはほとんどない）
○？？科（思念が外見に反映する。感応能力を保持。極端に同調能力が高い人間）幻獣は、基本的に群生との共生で成り立つ。それは大型幻獣を中心とした、森や海のような一つの調和した世界であり、大型幻獣を苗代にして自然を再生させる力を持つ。

◆ゴブリン

鳥脚属　走鳥科
小型幻獣。古代の結界を持つ熊本以外の地域では、大型幻獣に率いられ、12000～15000の群れを作って実体化する。

身長1m、体重24kg　いびつな人型。

一つ目。手足の長さがほとんど同じであり、軽快な運動性能と両手のトマホークを武器に戦闘を行う。
主戦術は一人の兵士に2～30匹が一斉ジャンプして取り付き、よってたかってめった斬りにする。とはいえ、飛び道具持っておらず、ザコであることには変わりない。

甲高い声によって通信／威嚇する。
「キョーキョキョキョキョキョォォォォ！」

◆ゴブリンリーダー

鳥脚属　走鳥科
小型幻獣。ゴブリンの群れの中に2000～3000存在する。

身長2m、体重160kg　いびつな人型。ゴブリン型の倍以上の大きさがある。

一つ目。手足の長さがほとんど同じであり、走行時は手を脚のように利用して高速移動する。

ゴブリンたちの先陣を切り、トマホークを投げながら突撃を行う（トマホークはリーダーの手で次々と実体化し続ける）。
戦闘力が高く、戦争序盤では2年生でなければ単独での戦闘は禁止されていた。兵士を生け捕りにして辱め、怒りに我を忘れた仲間の兵士たちが来るのを待つ習性がある。

◆ナーガ

直脚属　光砲科
中型幻獣。500～800の群れを作って実体化する。

身長12m、体重18t

殺した人の顔をナーガ自身の頭部に模写している。胴が異常に長いのが特徴である。

いずれも美しい微笑みを浮かべている。体全体に合計17個の目を持つ。巻きつきと、額と体の側面にある目からのレーザー照射が基本武器。側面を向けての長距離戦闘が基本戦術。まともに斉射を食らうと、軽装部隊では甚大な被害が出る。
目がよくない代わりに熱源センサーを発達させている。

◆ゴルゴーン

鳥脚属　擬竜科
中型幻獣。1200万体以上が実戦で確認されている。

背中に90発の生体ロケットポッドを保有する。ブロンズの肌をした四脚獣。前足をひっかく動作から「牛」とも呼ばれる。

擬竜科全体の特徴として、後ろ足の方が長く、前傾姿勢をとっている。

接近戦は頭からの体当たりからしか保有していないという、長距離支援型幻獣である。

濃密な弾幕を形成し、敵歩兵部隊に攻撃を行う。

◆ミノタウロス

鳥脚属　擬竜科
中型幻獣。100万体程度が実戦に出現しており、熊本では1万体前後が確認されている。

ゴルゴーンの派生型である。擬竜科でありながら、再び二脚化の方向に進んでおり、戦闘時には立ち上がり、前脚を棍棒のように打突武器として使用する。

腹面には外骨格属装甲科の<バカ>【原文ママ】が群生しており、中距離戦では1000を越える兵隊バカが切り離され、生体ミサイルとして敵を追尾、着弾して強酸をまき散らす。

その一方で背中の生体ロケットポッドはなくなり、その痕跡のみが残っている。性能自体はたいしたことはないが、今戦争初の戦闘を前提にした幻獣である。ゴルゴーンを守るため群の外周に存在し、迫る戦車部隊と戦う。

◆キメラ

直脚属　光砲科
中型幻獣。G・タランテラの後継として、スキュラとともに急速にその数を増やし、確認数は全世界で12億といわれる。

4つの頭を持ち、頭1つにつき、3つの目がある。胴体前面に3つ、尾の部分に1つの頭を持つ。

この4つの頭のうち、3つまでは脳のない<偽頭>であり、擬似的な可動砲台としての機能しかない。長い尾の先に付いている頭は非常に自由度が高く、ほとんどの方向をカバーできる。

武器は、各頭からのレーザー。頭1つにつき2本の中口径レーザー発振眼を持つ。残り1つの目は、センサーとしての機能しか持っていないようである。

対支援車両戦用の幻獣であり、歩兵戦ではあまり有効ではなかった。もっとも対支援車両戦に目的を絞ってきたことが、本幻獣の性能を高めたといえる。
強武装のわりに、体の大きさはコンパクトにまとめられており、直脚属のなかではかなり俊敏である。また、ほかのキメラと組んで陣形を編成し、組織的に射線を集中させることが可能である。防御力も高く、ここに至って人類側は量だけではなく、質的にも優位を奪われたのである。

◆ヒトウバン

外骨格属　浮殻科
小型幻獣。確認数は、全世界で20万以上。ほぼすべてが九州戦で出現した。

切り取った人の頭を前面に貼り付けて飛ぶ。群を成して低空を高速で飛び、新たな犠牲者をその歯で食いちぎる。

歯は、犠牲者のものではなく、小さな外骨格属が寄生しているようである。幻獣がよくやるように、切り取った人の頭は生きており、「殺して殺して」と叫ぶ。

◆きたかぜゾンビ

非骨格群体属　寄生科
戦闘ヘリ<きたかぜ>の残骸に寄生し、再生した幻獣側のヘリ。確認数は、全世界で200。ほぼすべてが九州戦で出現した。

寄生再生した部分が有機体になっている。性能その他は、きたかぜに準じる。

◆スキュラ

外骨格属　浮殻科
中型幻獣。確認数は全世界で70億。九州戦線では2万体前後が出現した。蹂躙戦を主任務としており、中型幻獣群の群れに1～2体の本幻獣が混じって出現する。

晩作戦の前後から、旧式化したG・タランテラになり代わってキメラとともに出現し、中型幻獣群の中核をなした。九州戦では、その前生産型と思われるものが少数出現している。

全長30mほどの長い尾ひれを持つ生体飛行船の表面に、7種の肥満した小型幻獣の上半身が寄生しているという姿をとる。
これら小型幻獣はいずれも生体レーザー／生体ミサイル保有型の幻獣であり、スキュラから強力なエネルギーを供給されることにより、通常よりはるかに強力な弾幕を張ることが可能である。

長い尾は姿勢安定に使用しているようである。移動速度は遅く、撤退時には取り残されることが多い。

全部で14と射線は十分に持っており、また装甲目標用に主眼から大型の生体レーザー発振機も持つ。

絶望的な壁に見える装甲の厚さと射線の多さを武器に戦場で君臨し、人類側の肝を冷やした。大型幻獣の投入できない戦域での、幻獣側の切り札ともいえよう。

注目ポイント④

幻獣に関する設定資料は、ウォードレスと同様、ゲーム中の図書館にある本を読めば閲覧することができる。このなかで、とくに気になるのはキメラの解説にある「Gタランテラの後継」という設定だ。元々は、このGタランテラという幻獣自体の設定資料も用意されていたらしいのだが、結局ボツになってしまい、その際設定資料も破棄されてしまったようなのだ。これと同様に、日の目を見なかった幻の（？）幻獣はかなりの数にのぼると思われる。それにしても、幻獣の共通項や全6属12科にもおよぶ体系まで細かく設定されているのに、実際に登場する種類が少ないのは、なんらかの原因で登場させることのできなかった幻獣も多かったということなのだろうか？　なお、ゲーム中に登場する幻獣は、小型と中型（あのスキュラですら中型幻獣というのはゾッとするが…）のみとなっている。登場しない以上当然かもしれないが、大型幻獣に関しては、設定資料すら存在しない。これはちょっと残念なところだ。

ガンバレでガンバレ No.68
【隠れハンター】ののみと岩田が話してたときのこと。珍しいと思って「見て」みる。あれ？　岩田の靴下がない。もしやと思い、ののみを見ると……ゲットしてる!?　よく見れば遠坂のブツまで……残るは中村のみ？　あなどりがたし!!　（ネタ提供：グッピさん）■編：ののちゃんは、もらったものを捨てたりしないですからね。ホントは、こんなにもらっても困るだろうに……。

兵　器

◆戦闘指揮車

MTCT−520　B式戦域集中指揮車

最初から戦闘指揮車として開発された軽装甲車。シャシーは士魂号…519（L）と同じ物が使用されている。
1機で8機（二個戦車小隊）の指揮が可能である。
軽装甲車とはいえ、戦車と共通のシャシーを持つため車体はかなり大型で、6輪車となっている。

外見的には装輪のうち前後4つが可動式で、不整地での可動性を高めているのが特徴である。機体上面には、大型の無線アンテナと 25㎜機関砲の開放回転砲塔を持つ。また、避難誘導用に外部スピーカーも装備する。路上最高時速は105km。

乗組員は5名。内訳はオペレータ2、指揮者（車両長兼務）1、運転手1、機関銃手兼見張り員1。
塗装は、全面灰色＋茶＋緑の都市迷彩　機体横に所属と高校名が白字で書いてある。

車内は、たがい違いの形で右と左に大小の戦況分析用スクリーン群と椅子が装備され、オペレーター（管制官）たちが座る。さまざまな紙がクリップで張られている。
車の中央には、砲塔に昇るためのステップがある。運転手は車の最前部の運転手席に座る。
指揮者は、天井から伸びるマイクを握って助手席に座る。指揮するときはマイクを持ったまま後部に移り、オペレーターの示す画像を見ながら指揮を行う。

砲塔乗降用のステップは、そのまま簡易的な椅子にもなった。当時は、揺れたときに倒れないことが優秀な指揮官のバロメーターになったとされる。

実戦時、オペレータたちはウォードレスを着用して左手をソケットに差込み、五感以外に「共有感覚」で膨大な情報を処理した。本機は生徒会が装備し、小／中隊長が車両長（運転手ではない）を務める。

生産数は72機。のちに、指揮者が助手席に座ったまま指揮がとれるようにスクリーン類とソケットを装備した性能向上型（マーク2）が開発・生産され、順次交代していった。こちらのほうは180機が量産されている。

◆士魂号（L）

本物の士魂号。6輪の装輪式戦車であり、120㎜砲1門を回転砲塔に装備するという常識的な姿をとる。フランス人の亡命技術者たちの設計による機体。

走破性を高めるために装備された大きな車輪が特徴。また、この車輪の前後4つは可動式であり、不整地での可動性を高めている。ガスタービンエンジンを装備し、その出力は2000馬力。38t。

過去の防衛戦争での経験から、街中で使用されることを前提に設計されており、そのために足回りには装輪式を導入している。その一方で装甲が弱く、これを問題視する向きもある。
路上最高時速は90km。

初期型はトップヘビーで、急ターンしながら射撃すると倒れるという欠陥があったが、これは車体の下にバラスト（要するに重り）を装着することで重心位置を動かし、改善した。もっとも、そのぶんの重量増加で機動性は多少低くなっている。

装輪式につきまとう問題として、足回りの防御力には問題があったが、高い機動力と強力な120㎜砲によってその評価はすこぶる高く、海外でも広く知られている。

九州各県が次々と陥落するなか、熊本が最後まで粘ることができたのは、この優秀な中戦車あってのことであろう。総生産数は各形式合計で840両（一説では811両とも）。

◆きたかぜ

万能輸送ヘリ

開陽高がロシアとの技術提携によって完成させた大型の万能ヘリコプター。機体が短いM型と、長いL型の2種が存在する。

兵員輸送から攻撃まで、幅広く使用できるプラットホームとして開発され、日本の電子技術とロシアの堅牢な機体設計技術が見事に融合した美しい混血児と評される。

二重反転メインローターを装備し、尾部ローターを持たない。格納時にはローターをすべて後方にまとめることが可能で、格納スペースを減らすことに成功している。

輸送型16名の兵員を運ぶ輸送型は＜きたかぜ1＞で、25名を輸送できる＜きたかぜ1改＞とともに量産された。
両者とも機体下面にカーゴフックを備え、5t程度の貨物を釣り下げて運ぶことができる。

武装型としては＜きたかぜ2＞があり、これらは20㎜機関砲・7.7㎜機関銃・32発のロケット砲・8発のミサイルなどが装備できる。
こちらも輸送能力は保有するが、運べる兵員は4名350kg程度に制限される。

また、本機には戦車部隊との共同作戦機として開発されたバリエーション、偵察／観測機＜きたねこ＞があり、これはローター上に各種センサー類を収めた「百葉箱」と呼ばれるセンサーサイトと強力な無線を装備して、敵地を観測、着弾データや敵の動向・タイプなどを戦車部隊や砲兵部隊に送るという任務に就く。
そう、本当にこの機体は設計意図通り万能機として使われたのであった。アメリカびいきからは陰口を叩かれていた混血児は、日本で立派に活躍できたのである。

◆モコス

Ｉ型／Ⅱ型　　熊本の意地　（形式名称　MMD−001A／B）

その名を頑固者という意味の熊本弁、「モッコス」からつけられた小型駆逐戦車。正式名称を＜武神号＞という。もっとも、こちらの名前を知っている者は非常に少ない。

軽ホバー輸送／装甲車＜八式＞のシャシーを原形に、ごく短期間（なんと2カ月）開発から実戦投入までを行った伝説的な軽突撃戦車である。

小さなボディに、付けられる限界までの分厚い装甲を装備し、さらに旋回砲塔をはずして空いた上面に、士魂号（L）の120㎜砲を無理矢理装備した機体で、外見はかわいいデザインの戦車となった。寸詰まりなのである。

ホバー戦車であり、20cm程度の極低空を這うように走る。最大時速は30kmで、同時代のいかなる戦車より遅く、砲の旋回もできない。最大仰角は10度である。

元々、軽輸送車を重戦車にするアイデア自体「終っている」感じがする機体であったが、拠点防衛戦で使うには十分な装甲と火力を持っており、また量産性が異常に高いこともあって、不足する士魂号（L）の埋め合わせとして500両以上が生産された。
生産工場から戦場まで10kmという状況では、機動力はあまり問題にされなかった。

頑固者の名の通り、一度居座ったらしぶとく生き残り、120㎜砲を撃ち続け、ぶっ壊れた後も楯として使われるという恐ろしい戦車であった。本機は熊本の意地を存分に体現した戦車だったのである。
九州戦区の悪化を如実に表した戦車といえよう。

本機は専門家から「炭団」と酷評される間に合わせの臨時戦車であったが、この戦車を使用した戦車兵たちの評価は思ったよりもずっと高かった。
なにより装甲強度にかんしては、この戦車とともに戦った戦車兵全員が絶賛する出来映えで、このモコスに命を救われた兵士は多かった。

熊本脱出に成功し、関東に配備された戦車兵は、連名で「モコス」のような戦車を作ってくれと陳情書までしたためている。これは当然却下され、関東の兵士の間では笑い話になったが、実際に戦うほうとしては生存性を第一にした戦車が好かれるのは当然といえば当然である。
そしてその意味では、モコスは最良の戦車であった。

本機にはＩ型とⅡ型があるが、エンジンの出力をアップした以外はなんの変更もなされていない。設計を改めるには戦局は悪化し過ぎていたし、もとより改良点も少なかった。「それより数を送れ」と言われていたのである。
本機は511両（一説では523両）生産され、半数前後が九州脱出作戦まで生き残ったものの、機動力の関係で九州脱出作戦には参加できず、作戦時に全機が放棄された。

その他設定

◆組織　5121小隊

●5121独立駆逐戦車小隊の陣容

主力装備
・士魂号50401
・士魂号50418
・士魂号50026（スピリットオブナイト＝SOK仕様）
これらに、パイロットが1名ずつ乗り込む。50026は複座仕様なので、2名が乗り込む。
通常、1小隊4機なのに3機である理由は、そのうちわかる。
主力装備の指揮は、指揮車が担当する。
・指揮車（6輪装甲車）
これにはオペレータ2名と、指揮者、運転手、機関銃手兼見張り員各1名が乗り込む。

また、主力装備の輸送は、10tトレーラーを使用する。
・材木輸送用トレーラーを徴発したもの　×3
これには、運転手と1人の主力装備セットアップ要員（整備員）がつく。

および、弾薬／装備輸送車、作業車（クレーン車）がつく
・弾薬／装備輸送車
・作業車（クレーン車）
これらには、1名づつの運転手（兼整備員）がつく。

これに、斥候員が2名つく。貧乏部隊には教導機がつかないし、主力装備は背が高いので偵察にはあまり向かないのである。
・自転車（ママチャリ）　×2（バスケットに猫1匹。）

最後に、整備員達が乗るポンコツトラック兼炊飯車がつく。
・軽トラ　×1
・炊飯セット　（牽引式）　×1
これには、運転手兼整備員1名と、主力整備セットアップ要員（整備員）でジャンケンに負けた奴ら（3名）がつく。負け組は食事係も兼任する。

＊すでにお気づきとは思うが、異常なまでに整備員が多いのは、故障が頻発する道化の侍を、涙ぐましい努力でもって動かすためである。人海戦術は、今も昔も無理矢理のことを指す言葉なのだ。なお、主力装備が小隊の定数に揃わないのは、機材の問題でなくて整備の問題である。メンテナンスがまにあわないのだ。

どうでもいいが、この時代の戦いはずいぶんのんびりしていたのである。戦闘開始（V1）から、実際の戦闘が始まるまで6時間かかるのも珍しくなかった。
最初は、どの兵士も不安に押しつぶされそうになりながらその時間を耐えていたが、そのうちに慣れて、のんびりと時間を過ごせるようになった。
もっとも5121小隊の場合、グズる道化の侍をなだめすかして整備するのに途方もない手間暇がかかっていたであろうから、整備士はのんびりできたとは思えない。
きっと汗だくになって整備していたのであろう。
整備士は、戦争勃発直後までは整備が終われば暇だったが、のちに対戦車戦闘工兵としての役割も持たされて、戦闘が始まる前から終わるまで四苦八苦することになる。

●5121小隊の装備と編成（居城編）

5121小隊はオマケであり、尚敬女学院に間借りしている部隊である。そこに立つバラックのような2階立てのプレハブ校舎に、彼らはいる。
整備士が家に帰れないこともしばしばで、空き教室は彼らの居城となっている。
クラスは2つ。整備クラスと、パイロット・指揮クラス。とてもあぶなっかしい屋上には、布団が干してある。
隊長の執務室には、ささやかなぜいたくとして扇風機があった。
主力装備やトレーラーは、シートをかぶせられて野ざらしにされている。雨が降ると、整備に大変な支障をきたす。

この小隊は、装備その他で非常に冷遇されており、衣料や食料品すら満足に手に入らない状態であった。
この小隊の場合、ときどき有志数名が南熊本駅に行っては、届く大量の軍需物資をかっぱらって補給していた。野趣あふれる部隊といえよう。
それでも戦意は高いのが、この小隊の味である。

◆風景　幻想都市−熊本−

それは、だんだんと自然が復活していく都市である。
幻獣が暴れるごとに、失われた自然は回復し、ビルが森に呑み込

ガンパレでガンパレ No. 69
【滝川のかしこさが１上がった】自分の弁当を持っていない滝川は、お昼を誘ってもいつも誰もついてきてくれない。その日も、みんなは滝川を１人残して仲よく食堂でお昼ご飯を食べていた。すると、ちょうど食べ終わったところに、突然、滝川が乱入。「みんな、お昼にしよーぜー」……弁当を持っていないクラスメイトは、みんな彼について味のれんに行きました。（ネタ提供：相原やよいさん）

まれていく。優しい光の降る森。川のせせらぎ、雨の音。生き物たち。
　学校が、大通りが、住宅街が、木々によって壊され、沸き上がる水によって沈み、人の場所であったそこに、鳥たちが住み始める。

　それと戦う人類の都市は雑多で、汚い。

その狭間で戦う第6世代は、どんな心境で風景に目をやっているのだろうか。

◆小道具

●多目的結晶体（マルチプル・クリスタル）
　九州では多目的リングを用いず、左手の平に直接、多目的結晶体を埋め込んで使用する。また、ウォードレスコードも存在せず、これもまた多目的結晶体に統合されている。
　ようするに、コンピューターへのアクセスと機動兵器の操作などはすべて左手を「接続」して行う。
　九州の第6世代の99%がこの拡張手術を受けている。作戦地図や暗号、脳内プログラムなどは、すべて多目的結晶体を通じてやりとりされる。
　また、手のひらをあわせて高速にデータのやりとりをすることも可能である。
　結晶体は普段皮膚の中に埋没しており、必要に応じて出現させることができる。目のようなものである。また、結晶体のせいで左手としての性能は多少落ちる。
　第6世代は結晶体を性器のように扱っており、普段は見せることすら嫌う。中枢神経系に直接つながっているためデリケートであるし、ここを通じれば心を読むこともできるからである。この気持ちは第4世代にはわからない。

　なお、この結晶体はそれ自身が思考する外世界の珪素系生物であり、必要に応じてESPを使用する。これは多目的リングと同じである。

●クリスタル・プログラム
　多目的結晶体に記録されるプログラム。第6世代間で制作され、たんなる情報体（ドキュメント）から計算やワープロ、なかには中枢神経に刺激を与えるトリップ系や多目的結晶体のESP能力を引き出すものまで、さまざまな種類がある。
　このクリスタル・プログラムは、使い手の精神状態にも左右される。脳をCPUに使うのだから当然である。
　なかには結晶体そのもの＝珪素系生物と対話するプログラムを作った者もいるというが……。

本

◆ねこかみさまのおはなし

　むかしむかし、ねこのかみさまには　たくさんのにんげんのおともだちがいました。

　ねこのかみさまは にんげんとともにきょうわこくとてーこくをまもり、てーこくがほろびるそのさいごをみとどけたのちとものベルトをくびわにして、たびにでました。

　にんげんにわるさをする　ねずみをこらしめながら ふねにのって ひがしへ ひがしへ

　なんびゃくねんもたびをつづけて、さいごにたどりついたそのばしょのなまえは　ひのくに。

　ねずみにとりついた　コロリというびょうきになやまされていたひとびとは、ねこかみさまをいくこのふねからもらいうけます。
　ねこかみさまはおきゃくさまとしてだいじにされました。
　たどりついてより60ねんのあと、あかいふくももらいました。
　ねこかみさまはひのくにのひとにつたえます。

　このひのいろのふくにかけて、あおぞらがおちるまで、ちがさけうみがぼくをのみこむまで、ぼくはこのくにをまもりましょう。

やくそくは　はたされました。
　それからねこかみたちはむかしもいまも
　ひのくにのよるをまもるのです。
　おしまい。

◆日本ソックスハンター協会読本

靴下は愛である。　B

靴下はもっとも美しい愛の形である。　岩田

愛を、伝えたい。　中村

狂おしいまでのこの愛を。　遠坂

　日本ソックスハンター協会は1901年、アメリカのオリバーウィルソン、D・A・ルグウェール博士が設立した白い靴下財団が、その原形である。
　色付き靴下と当時流行していたストッキングを否定し、白い靴下の保護と世界平和を訴えた。
　日本では1912年に米国留学した赤沢小説がこの思想に共鳴、日本白靴下旅団社を設立、2度の大戦争を乗り越えながら、現在に至る。

　会員数は12万8千名。会長は不明。
　組織は閉鎖的で、会長は常に暗殺を恐れてその姿を隠している。そのため、その組織は本部の場所を含め、常に秘密の薄いヴェールで包まれている。

　1985年に起きた輸送機からの大量靴下投下事件、通称、血の7月事件を契機に全国の風紀委員会同盟により、その神聖な教義は非合法化され、地下に潜った。

　現在は、高騰した靴下を買い集める者と金のためにそれを集める「ソックスハンター」に別れ、ソックスハンターのなかでも最も過激な一団体が、同じく非合法化された同好会系組織……美食ハンターや怪奇ハンターとともに女子風紀委員会と対決する国際ハンター団（略称IHG）の3つに分かれている。

◆芝村一族　その系譜

　かの一族は自分たちを「青」と呼ぶ。英語での自称も常に「ブルー」である。
　かの一族の神話によれば、かの一族は元々東方三王国（どの歴史にも存在しない名である。）の末裔であり、いとかしこきメイデアの姫君の子孫であるという。
　死者が出ると笑い、生まれてくるとき悲しむという奇妙な風習を頂点とする風俗と風習を持つ。

　芝村の名は、明治時代、日本に流れ着いた彼らの祖先を庇護した村の土豪が名乗った偽名の一つという。
　歴史は浅く、120年程度ではないかと思われる。
　目立って歴史の表舞台に出てきたのは、20年前、かの一族のなかで「A」と呼ばれる人間が出現してからである。

　かの一族は、成人するとともに名前を隠すことを美徳とし、本名とその意味は、最も親しい人間しか知らない。

　異様なまでに先見性が高く、「かの一族の一部には未来予知能力者がいるのではないか」と、まことしやかにささやかれた。

　この件に関してかの一族は、否定も肯定もしていない。

　現在は政財界に隠然たる勢力を持ち、まるで幻獣との戦争が起きることを予期していたように軍備を整え、要職に一族の者を送り込んでいる。

　芝村研究者に言わせれば、現在の戦争は、「青の戦争」と呼ばれることになるだろう。

　非常に閉鎖的で秘密主義を貫き、その実体はほとんどわからない。数少ない情報によれば、彼らは血縁を無視し、実子であろうと一度籍を外し、その後に養子とする形式を踏む。

　かの一族は、血よりも記憶や「青らしさ」を重要視し、積極的に養子を迎えるために、系譜を書いてもほとんど意味がないようである（タイトルを無視するようで困るが）。

　かの一族は、総じて芝村と言われるが、実際は芝村を中核とする七家族をもって青という。

　善行家、山本家、藤島家、村上家、矢上家、岩田家、大北家などがその例である。

◆世界は電波に毒されている

　…ウスタリ・ワールドゲートの消失事件以降、各世界の移動組織の動きが急になった。
　オリジナル・ヒューマンがらみの可能性がある。

　とくにセプテントリオンは、第5、第7世界に対する行動を激化させており、今後の動向に注意する必要がある。

　今日、富士のアポロニア・ワールドゲート、東京のバーミアン・ワールドゲートから続々と漂着物がたどり着いている。

　他世界で大規模な破壊が起きたのか？

　かの一族が私の命を狙っている。

　彼らが何を考えているのか、不明である。あるいは彼らも、私も、すべては誰かが考えたシナリオどおりに動いているのか。
　それはあまりに大きすぎて、今の私にはわからない。

　重要なのは、躍る人形はメイデアの姫を愛していたのか、どうかだ。

◆東方三王国の神話（上）～剣と運命の女神～

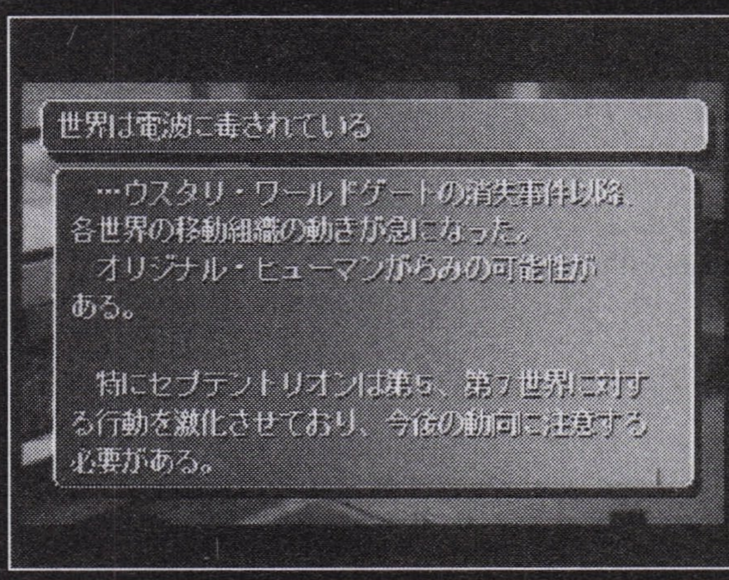
　アガナの女神。あるいは、シオネ・アラダともいう。
　東方三王国で信仰された女神。
　片手、片目、片翼の女神にして、元は、かまど、転じて家庭の守り神であった。慈愛の女神であり、人を守護する。
　人が主神と戦った時に、その半身を犠牲にして剣を作り、半神半人の青い人々に託した。
　主神は、この世のものすべてに傷を負わされない魔法をもっていたが、人でも神でもない英雄と、その時まで存在しなかった剣によって打ち倒されたと言われる。

◆東方三王国の神話（下）～踊る人形～

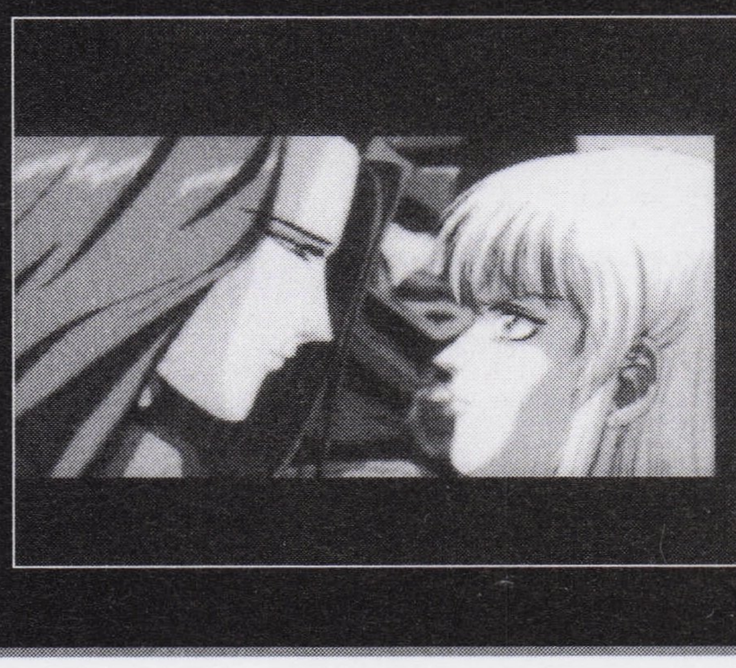
　ダンシング・ドール。東方三王国の婦女子・子どもの墓に描かれた守り神の図。邪神の一種。
　賭博と酒と嘘の神であったが、伝説ではいとかしこきメイデアの姫君との賭けに負けて女性と子どもの守り神になった。
　そのエピソードゆえに子どもたちには人気が高く、たくさんのおとぎ話の原形となる。
　すべての神々を敵に回し、人を守って奮戦したとされる。
　現在の人々が賭博と酒と嘘を手放せぬのは、かの神の血が広く混じっているせいだと言われる。

最後に

　以上が、アルファシステムから入手した公式資料のすべてだ。武装や幻獣に関しては設定資料の域を出ないが、概要やキャラクターでは、世界の謎を追ってきた人にとって知りたかったこと、あるいはまだ知らなかったことが見つかったのではないだろうか？　それでもまだわからない部分があるという人は、考える時間が与えられたと思って、何度も考えてみよう。ただし、もう公式ホームページで矢上氏のレスがつくことはないし、これ以上の資料が表に出ることもない。万が一解答が出る可能性があるとすれば、それは2年後に予定されているらしい「次回作」かもしれない……。



◀図書館では、さまざまな情報を得ることができる。ゲームの世界に興味を持ったら、まず行ってみよう。


▶『GPM』とリンクした世界（第4世界）を舞台にした『精霊機導弾』。意外な人物との関係が明らかになる!?

【子どもの喧嘩？】萌の喧嘩って、どう見ても子どもの喧嘩の風景。かわいいなぁ。って思ってたら、若宮と喧嘩が発生。「おいおい、若宮！　大人げないぞ！」。……なんと萌が勝ってしまった。次の日、速水（僕）の陰謀により彼はスカウトから除外された。（ネタ提供：龍川水城さん）■編：たしかに、あの攻撃に負けるようではスカウトは務まりません。

FINAL 座談会

これまでに紹介した設定資料を読んでも、おそらく普通に『GPM』をプレイし、本書で初めて設定資料に触れた人には、ワケがわからない部分が多いだろう。この資料は、インターネット公式ホームページ内の掲示板〝Q&A世界設定〟を通して行われた、世界の謎を追っていくミニゲーム、『GPM23』のための資料でもあるのだ。すでに『GPM23』自体は終了しているが、その顛末を振り返りながら、世界の謎とは何かを対談形式で探っていく。なお、事前に気になる謎に対する回答をアルファシステムさんから頂いた。世界の謎を追ってきた人は、先に回答部分を読んで自分の考えをもう一度整理してみよう。

世界の謎論争を終結させる(かもしれない)緊急座談会!!

事前準備

わからなければ、聞けばいいじゃん

by新井木

アルファシステムへの質問とその回答

●質問1:7つの世界の構造について

【回答】:7つの螺旋世界の中心点に、さも存在するかのようにある中心。それが、あると言われながら誰も実在を証明できない世界〝第0世界、あるいは8番目の世界〟、〝絶対架空存在エレル〟です。この、誰も見たことがない0番目の世界については、いくつかの世界モデルが提唱されていますが、はっきりした情報は存在しません。また、そこに到達した人間も移動組織もいません。

ただ、タイミングのズレた、いくつもの螺旋によって強固に実在させようとされていることだけはハッキリしています。それが、おそらくは作為的であることも。

0の存在を理論化できた人間はいませんが、これを傍証するものとしては、セントラル・ワールドタイムゲートと〝彼のもの〟があります。

セントラル・ワールドタイムゲートは第1世界から第7世界までを貫通する世界最大のワールドタイムゲートであり、おそらくは0の世界を経由するために時差0で複数世界を情報補完できると考えられています。

●質問2:セプテントリオンに関して

【回答】:セプテントリオンが欲しいのは、古来中国で竜とか皇帝と称せられている巨大な可能性=〝絢爛舞踏〟です。

たかが聖銃の寄生体ごとき、本物の竜の前には瞬殺されるのがオチです。寄生体は、竜の実力を測るかませ犬といったところでしょう。

サンカウ・ワールドタイムゲートを浮遊していた士翼号にNP－03b月読が寄生したことは、たんなる偶然です。奸智に長けるセプテントリオンが、それを利用しているだけです。

●質問3:竜の明確な定義について

【回答】:竜=原義では強大な力、です。ゲームにおいては1．聖銃の寄生体、2．古来中国で竜とか皇帝とか称せられる、巨大な可能性=〝絢爛舞踏〟と言われます。本物の竜は、2のことです。

●質問4:最終的な結論について

【回答】:最終結論は、まだ出ていません。今はたまたま、青の厚志と希望号が世界を守護していますが、それでは、何十年も持ちません。

いつまでもめでたしめでたしには、ならないのです。Aの視野は、百年先を見ています。

百年先も彼女や彼女の子らが幸せになるように手を打つのが父の定めでしょう。世界の隔たりや自分の死ごときで、断絶される愛はありません。

第一段階であるスタンダロンおよび23が終了し、世界には、希望の種がばらまかれました。

〝HERO〟の影響を受けた、新たなる可能性が目を醒ましています。

<23番目のクラスメイト>が現れたのは、士翼号の心の中だけではありません。たくさんの人間たちの心にも、遅れて来た転校生が到着しているはずです。その心には、ささやかな種がある。まだ小さいが、希望には違いありません。いずれ成長し、世界を守護する存在です。次は、彼ら、彼女らを育て上げ、世界をあるべき姿に戻すための戦いを仕掛ける番です。このゲーム、まだ終っていません。

●質問5:新井木に関して

【回答】:本来の意味での人類の決戦存在、世界が生み出すその存在は、本来、新井木のような本当にただの人間です。

通常の世界の問題ならば、絢爛舞踏こと〝HERO〟が現れなくても、彼らがそれとなく解決するはずです。それこそ誰も知らない間に、可能性は修正されていきます。本来有るべき姿に、世界は戻ろうと努力しているのです。世界は本来、狩谷が寄生体になるのを望んでいません。世界は本来、加藤が絶望することを望んでいません。壬生屋にも、滝川にも、ののみにも、瀬戸口にも、それは同じ。世界は本来、慎ましくあっても優しいものなのです。声高に主張することはなくても、世界は優しい。

……逆説的には、通常ではない〝世界〟の問題、すなわち、目に見えない外世界からの介入、世を覆うあしきゆめ、調和を破壊する実在しない実在する存在、希望を踏みにじるひとであってひとでなきものに対しては、これらは無力です。世界は、実在しないものと戦うすべを持たないのです。

……それらあしきゆめと戦う存在は、別にいます。それは、誰もが聞いたおとぎばなし。夜眠る子供の悪夢を払うもの、人類と世界の規格外。すべての不可能のことごとくを可能にする、万民の守護。この世で最も新しい、巨人の伝説。ただの人間では立ち向かえない事態に対し、剣鈴もて現れ、戦いを終らせるために来たと告げるNOT　WEAPON。それは人が瞳を閉じるときにあらわれて、人が瞳を開くときに姿を消す、ありえざるべきそこにあるもの。夜明けを告げる騒々しい足音。さもあるかのように語られる、正義の幻想。闇が深ければ深いほど、夜が暗ければ暗いほど、燦然と輝く一条の光。ただの人間からあらわれて、ただの人間で終ることを拒否した人間が、ただ努力だけで世界を変えることを選んだ結果。覚えておいていただきたい。そんな存在には〝人類の決戦存在〟などという不粋な名前は似合いません。もっとふさわしい名前がつきます。それに名前をつければ、このゲームは終わりです。

質問の回答を受けて

A:というワケで、事前に送っておいた質問の回答をいただいたところで、世界の謎についての座談会を行う。

B:あの、なぜ僕がここにいるんでしょう？　世界の謎はおろか、この前、初めてプレイしたばかりなんですが……。

C:だからこそなんだよ。さて、Bくんは公式資料を読んで、何かわかったかな？

B:いえ。概略読んだだけで寝ました。だいたい何でレベルで分けられてるんですか？

C:レベル1がゲームの設定と考えていいよ。レベル2が一歩進んだ裏設定。あるいは世界の謎を追う人へのフェイク。そしてレベル3が適応者が到達するべき領域。

B:帰って寝ます。

C:あ、今のは忘れて。ようするに、『GPM』をプレイして、世界の謎を追おうと思った人たちがいると。世界の謎があることはわかるよね。

B:ええ。

C:そして『GPM』をプレイして、世界の謎を追っていた人たちが公式掲示板に集まって、さまざまな議論が交わされたんだ。きっかけは、「世界はループなどしていない」というメーカーからの公式発言だったと思うよ。

B:あれ？　世界はループしてないんですか？

C:うん。あとは基本的に否定のくり返し。さまざまな証拠や裏づけを見つけながら、これまでゲームの世界で信じられていたことを覆していったの。世界はループしていない。黒い月は願いなど叶えていない……などなど。

B:はぁ。

ガンバレでガンバレ No.71

【ローキックの鬼】狩谷との喧嘩で、車椅子を蹴りまくりる瀬戸口。あんたホンマに鬼や。(ネタ提供：ランドさん) ■編：むしろ、蹴っている足のほうが痛いんじゃないでしょうか？　それに、眼鏡をかけている人の顔を殴るのもどうかと。というか、車椅子の人とマジ喧嘩すること自体が間違ってます。あなたも気軽に承諾するのはやめなさい、狩谷君。あ、でもこれが究極のバリアフリー？

C:そして、じつはその世界の謎を追い、論議すること自体が『GPM23』というミニゲームになっていたわけ。ここまではOK？
B:はい。
C:そこで出された結論は、だいたい以下のようになるかな。

◆

【セプテントリオンの計画によって、熊本城攻防戦で舞を失った速水が覚醒。のちにすべての世界に君臨する魔王となる。これが「予測」。それに対して、娘を救うために「A」がとった方法は、第7世界(現実の世界)に強力な架空存在<ヒーロー>を形成させること。セントラル・ワールドタイムゲートは、何らかの大きな力を持つ存在が現れると、すべての世界に同一存在を生み出す機能を持つ。これを利用し、第7世界で形成した<ヒーロー>の同一存在を第5世界に出現させ、予測される未来を変えようとした。そのためにAこと芝村は第7世界(現実の世界)に脱出し、5年の歳月をかけて作ったのが『ガンパレード・マーチ』。
　このゲームに隠された〝世界の謎〟に魅入られたユーザーたちは、ネットワーク上で一斉に議論(通称、七千人委員会)を開始。数多くの人間が智恵を振り絞り、ほう大な情報が集まること(情報のあるところにゲートは開く)で、あらゆる困難を突破する架空存在〝OVERS〟が生み出される。その同一存在として第5世界の士翼号の心に現れたのが<ヒーロー>、23番目のクラスメイトである。……続く】

◆

B:なるほど。わかったような、わからないような。ようはメタフィクションみたいな一面を持ったゲームだったんですね。
A:で、これで正しいかどうかをメーカーさんに聞いて、返ってきた答えがこれだ(質問4・最終結果についての回答を参照)
B:？？？……やっぱり帰って寝ます。
A:待て。ちょっと醒めた言い方をしちゃうと、『GPM23』はアルファシステムさんをゲームマスターとする、インターネットを利用したテーブルトークRPGみたいなゲーム、と言うとわかりやすいかなぁ……。そのなかでメーカー側は、ゲームマスターを演じていたわけだけど、まだ演技をやめていない。つまりゲームは終わっていない。
B:続いているんですか？
A:いや、『GPM23』は終わっている。これはゲームマスター不在の状態なので、もう遊ぶのはムリ。だが、最終的な結論に関してはまだ出ていない。それこそ、アルファシステムさんがこの世界観を使ったゲームを作る限り、答えは出ない。
C:つまり、世界の謎を追う『GPM23』は完結し、もう遊べないということ。でも、この世界観を持ったゲームは今後も発売され続けると。
A:細かい点では、答えの出ていない面もある。でも、最後があまりに鮮やかだったので、みんな納得しちゃってる。だが、世界の謎がすべてわかったとは思えない。じつはオレも細かい部分がわかってないから、他人にキチンと説明することはできないのだ。
B:そうなんですか？
A:ヘンに詳しい人に解説させるとダメなんだ。たとえば『GPM23』の最終結果をそのまま信じると、現実＝第7世界ということになる。この世のどこかに〝現実〟の第5世界があって、その世界を救ったのはユーザー自身ということだ。この話を、ゲームを全然知らない人に語るとどうなる？
B:ワケがわからないと思います。
C:そうね。第7世界は〝現実〟という名前のフィクションの世界なの。この線引きをハッキリさせておかないと、余計混乱することになるよ。そう信じ込んでいる人がこの場にいたら、永久に結論は出ないんだから。メーカーの回答にあるような禅問答を永遠に繰り返すだけになってしまう。
B:なるほど。結局、すべての疑問が明かされたワケではないと。それで、その疑問を補足するのが公式資料というワケなんですね。
C:そうなるんだけど、それでも補足しきれていない。まだまだ足りないのよ。情報が。
A:まぁ、リアルな話をすれば、<情報規制>の名の元に答えを隠してもいいし、それこそ「セプテントリオンに改竄された」という一言で、これまでの情報を覆すことも簡単なのだ。一度考え始めると、いくらでも疑問は出てくる。人間の想像力に限界はない。それをどこで納得し、引き下がるかだよ。納得した時点でゲームは終了。『GPM23』の鮮やかな幕引きは、大勢の人にとっていいきっかけになっただけのこと。
B:なんか大人の言い訳な感じがしますね……。
A:イヤらしい言い方をすれば、ゲームの続行が決まった以上、現段階で最終結論が出ることはない。さらにイヤな言い方をすれば、ゲームマスターは状況に応じたシナリオの変更が可能なのだ!!
B:そこまで疑わなくても……。
C:いや、そういう一面はあると思うよ。過程や結論より、想像して楽しむこと自体が重要なんだと思う。テーブルトークRPGでも、自分の決めたシナリオ通りに進めようとガチガチにプレイヤーを縛るマスターと、臨機応変に対応してプレイヤーを楽しませてくれるマスター。どっちのゲームが楽しいかな？
B:なるほど。『GPM23』は、見事なマスタリングで大勢の人を納得させちゃったワケですね。
A:背筋がゾっとするほど見事な最後だったぞ。「現実と第5世界には時差がある」という〝情報〟を利用し、現実とリンクさせて結論を導き出させた。最終的に、「OVERSさんのガンパレード」という小説で〝現実〟の七千人委員会の〝結果〟が発表されて終了。あとはもう、お祭り騒ぎだな。
B:へぇ。タイミングを逸してしまったボクにはさっぱり……。
C:一番重要なのは、〝ゲーム〟の第5世界と〝現実〟の第5世界は別だいうこと。つまり『GPM23』は、ゲームとは異なった〝現実〟の第5世界を創造していくというゲーム。だから、『GPM23』と『GPM』は切り離していいんだよ。『GPM』をプレイしてちょっと疑問があったら、その点だけ調べてみる。あるいは想像して信じてみればいい。もちろん『GPM23』で感動した人も多いし、その感動は事実だけどね。
A:『GPM』は『GPM』として楽しめるということだな。
C:あくまでもゲームとして、たとえばスカウトで絢爛舞踏を狙うとか、中村を人気者にする。それと同じレベルで、同人誌を創ったりコスプレしたりといった、ゲームから離れた楽しみ方だってアリだと思うよ。『GPM』はあくまでゲームなんだから。どう楽しむかは個人の自由なんだもん。
B:ムリに世界の謎を追う必要はないわけですね。
A:世界の謎を追うのも楽しみの1つ。ただ、その『GPM23』で明かされた〝現実〟の第5世界に縛られる必要なんてない。世界に謎があろうがなかろうが、〝ゲーム〟の第5世界は、あくまでもプレイヤーが創造していくものだからな。
C:自由度の高さがこのゲームのウリだしね。
B:ループする世界を舞台に、速水と萌がラブラブになる小説を書くことは間違っていない。それを「間違った設定だ」と否定することは間違っている。……といった感じですか？
C:そんな感じだね。
A:まぁ、その辺で納得してもらうしかない。そういや、結局『GPM23』では芝村裕吏氏も矢上総一郎氏も実在しないということになっていたんだよな。
C:それもどうだろうね(笑)。少なくとも『GPM23』を仕掛けた人間は実在するでしょ。そして、次の仕掛けを仕込んでいるハズだよ。
B:じゃあ、彼ら(？)の次の仕掛けに期待、ということでまとめちゃっていいんでしょうか？
C:うん。まだゲームは終わってないんだから。

結論…みたいなモノ

B：結局、世界の謎を知っていようがいるまいが、『GPM』自体には何の影響もないと。つまり公式資料からカッコイイ部分だけ抜いて、そこだけ信じるってのもアリなんですね？
A：あくまでもゲームだから。どう想像しようがプレイヤーの自由だな。もちろんキッチリ世界の謎を追うのも想像の1つというだけで。
C：何が正しいのかってことも、最終的にはユーザーの判断にゆだねられているんだよ。いいかな？ 〝現実の第5世界〟とかいっても、それすらも想像の産物なんだからね。
A：ただ、第7世界という憑き物にとり憑かれて、現実とゲームの境界線を見失ってしまうほどハマっている人も少なくないと思う。編集部にもいるしな。オレとか(笑)。
C：今日私がここに来たのは、その憑き物を落とすためなんだ。よいか、この世に不思議なことなど何1つないのだよ!!
B：……って、よりによってオチが他作品のパクリですか!! しかも全然関係ない…… 怒られますよ。むしろ講○社に(笑)。

【やさしい原さん】嫌われやすさ上位の新井木さん。中村に殴り飛ばされました。翌日、今度は瀬戸口に殴られて、その日は早退。すると夕方に、「新井木さんをなぐさめて」と原主任から提案。刺される話ばかりが一人歩きしている彼女。自分のこと以外はいい人なんですね。(ネタ提供：あらさん)
■編：でも、萌りんのことはいぢめているわけですから。敵に回したくない人物ナンバーワン候補でしょう。

GPM大辞典

『GPM』で登場する人名や固有名詞などの用語を解説。ゲームを楽しむうえで、知っておきたい情報と別に知らなくてもいい情報を全部まとめて紹介していこう。

あ

●**アイテム**：所持品。相手へのプレゼントや士魂号のパワーアップなど、さまざまな用途があり、プレイヤーキャラだけでなくすべてのNPCが何かしら所持している。NPCはそれぞれの意志によって破棄、交換を行っているので、いつまでも同じアイテムを持っているとは限らない。とくに靴下には注意。

●**青**：芝村化した人間が好んで使う自称。なぜ一族をもって青とするのか、本人たち（岩田やヨーコ、舞、準竜師など）も知らない。知るのは、もはや死んだ人間だけとされる。青、その粋たるものを「完全なる青」と呼び、ほかとは別格に扱われる。

●**青い月**：昔は「普通の」月だったが、頂点の黒い月が現れてから変容してしまった。今は、衛星表面に水を湛えており、陸地は森で覆われている。幻獣との戦いに忙しい人類は、この身近な天体の変化すら満足に観測できていない。詳細不明なうえ、本編では語られていない。

●**赤い花束**：超常能力の「花を作る」で作成できる赤い花束。わずか気力30で作成できるので、アイテム交換をしたいときに活用しよう。

●**茜　大介**：芝村一族に復讐を企てる、性格の曲がった少年兵士。復讐のために、大学を辞めてこの学校に赴任。金髪半ズボン。かなりのマザコンだが、森と義姉弟になってからは、ややシスコン気味らしい……。それにしても、なぜあの歳で自分の足にアレだけの自信を持てるのだろう……過去に何かあったのか？

●**映（あきら）**：フルネームは悠木映。尚敬高校の廊下で会える女子高の生徒。口癖は〝YES〟。何度か会うと、みずから戦車兵への転属を志願するが……。

●**あしきゆめ**：幻獣の神族呼称。こちらの方が、より真実を現しているといえるだろう。赤い瞳が特徴。

●**味のれん**：尚敬高校の正門前に店舗を構える食堂。弁当を持参しないキャラは、昼休みに利用する。なお、22時になると閉まってしまうので注意。また、お店にはなぜかゲーム台（『幻世虚構 精霊機導弾』らしい）が設置されており、射撃の技能訓練を行うこともできる。

●**アソの大神**：阿蘇山の神。山神であり、その威容と力から、大神の一柱に数えられる。ほかの神々とともに、幻獣の大量発生を封じている結界を守っている。

●**アップルパイ**：味のれんのメニューの1つ。低価格ではあるが、こんなものでお腹が一杯になるのだろうか。でも、かなりおいしいらしい。

●**油そそがれし者**：幻獣のことを指す言葉。古来から存在したあしきゆめが、セプテントリオンによって活性化、すなわち〝油をそそがれた〟ものが、本作に登場する幻獣たちである。

●**怪しいビデオ**：裏マーケットで売っている5000円のビデオ。内容は、ゾンビが盆踊りしているだけ。元ネタは、B級ホラー映画「死霊の盆踊り」（この映画は実在する）。

●**新井木　勇美**：活発なスポーツ大好き少女。年齢に沿った、ほぼ標準的な考え方をしている。自分のことを「僕」と呼ぶ、典型的なボーイッシュキャラ。あまりに普通過ぎて、個性派ぞろいの面々の中では完全に沈んでいる。移動速度が速すぎて、全然会話できないのも原因だろうか？

●**アルスマグナ**：スルナガンが封印した＜彼のもの＞を覚醒させること。正確には、覚醒させるための精霊回路を動作させることを指す。

●**アルファシステム**：本ゲームを開発した、熊本にある会社。第6世界にも同名の会社があるらしい。

●**安全・自動モード**：簡略化された戦闘モード。1ターンごとに移動、攻撃など、大まかな指示を出していくだけなので初心者でも安心。

い

●**石津　萌**：前の学校でイジメられていたため、人前でしゃべることができなくなってしまったオカルト少女。ちょっとした魔法を使うことができる。じつは、今もいじめられている。愛称は萌りん。地味なキャラだが、心の殻を破ってあげれば、ちゃんと頼りにしてくれる。

●**1番機**：デフォルトで壬生屋の乗り込む機体。すぐに特攻してしまうので、ゲーム中では最も破損率が高い。

●**今町公園**：金の延べ棒が落ちている公園。夜戦技能の訓練も可能。今町児童公園がモデル。

●**岩田　裕**：1番機整備士。フフフと笑うのがスゴクイィ。ギャグに命をかける変人。バカで電波。時折アリアンと名乗る第6世界のハッカーに接続され、この世界の謎をプレイヤーに教える。世界の謎を追いつつ、ループを止めようとしているらしい。同時に、青（セプテントリオン）の幹部の息子であり、青の青たる田神に心酔する裏切り者でもある。

う

●**上の世代**：第6世代から見て上の世代。すなわち第4、第3世代のこと。とくに大人…第4世代を指す（原種＝第1世代やそれに続く第2世代は絶滅しているとされる）。

●**ウェンディ・システム（第2級情報閲覧資格情報）**：人やイルカの脳を機械に接続して、人型や船の制御機構にしようとしたもの。これをもとに開発された、脳のネットワークによる討論型問題解決システムも同じ名称で呼ばれる。本来、この世界には存在し得ない外世界技術。ゲーム中のセリフを見る限り、かつて芝村一族は、このシステムを滅ぼそうとしたようだ。

●**ウォードレス**：第6世代用に開発された力翼強化服。第6世代は、骨格からウォードレス用に作られた初めての種族。逆にいえば、幻獣と戦うためにウォードレスを着る種族が第6世代だ、とも言える。なお、普通の人間が着用すると筋肉の力で全身を骨折し、死亡する。また、この服は筋力だけでなく、知覚や反応速度、重力耐性が強化されるため、生身よりはましな装甲と霊的対応力をもたらす。言葉どおりの強化服＝人間の全機能強化である。なお、第6世代では陸海空および、のちに組織された宇宙全軍を通じ、広く運用されている。強化プラスチックと布の違いこそあるものの、第2世界で戦争舞踏服、舞踏服と呼ばれているものとほぼ同じものだ。ただ、強化されているとはいえ、幻獣と正面からぶつかるにはあまりに非力である。そのため、戦術が重要になってくる。

●**ウサギの人形**：田代が持っているマスコット。昇進したときにもらえることがあるが、とくに効果はないようだ。

●**裏マーケット**：新市街の地下にある、怪しいマーケット。危険なサンドイッチから士魂号の武器まで、ありとあらゆるアイテムを扱っており、アルバイトもできる。また、支払いをせずに店外に出れば、万引きをすることも可能。ただし、捕まってしまうとゲームオーバーになるので注意。

え

●**Hな雰囲気**：文字通りHな雰囲気。恋人と2人きりになると発生する。この状態になると、仕事の提案ができなくなる。ちなみに、この状態で聞けるセリフは、倫理規制の限界に挑戦した意欲的なものなので、ぜひ全キャラ分見ておこう。

●**N・E・P（第1級情報閲覧資格情報）**：非エリンコゲート点追跡機（Null Erinco Gate Point Pursuer）。聖銃の構造を基に開発された大砲。現代のテクノロジーで作りうる最高の武器。時間をさかのぼって存在自体を否定させる、最強最高の世界兵器。この武器の出現が、のちに歴史を激変させることになる。

お

●**オード**：第4世界を支配する人間型種族。スルナカンを恐れると同時に嫌悪している。

●**黄金剣突撃勲章**：通称、ゴールドソード。累計撃破数75以上でもらえる勲章。発言力が＋2000される。

●**黄金剣翼突撃勲章**：通称、アルガナ勲章。累計撃墜数150以上でもらえる勲章。発言力が＋4500される。

●**奥様戦隊善行**：ゴシップ好きな人員によって構成された、謎の戦隊。主な活動内容は、ウワサ話を奥様コトバで交し合う。現在、確認がとれているメンバーは、善行、若宮、原の3名。

●**オデッセイ（第1級情報閲覧資格情報）**：「本来あるべきところへ帰る」という意味の組織。詳細不明。

●**オペレーター**：士魂号やスカウト（戦車随伴歩兵）に指揮官の指示を伝え、また、それらの情報を指揮官に伝える職種。通常、指揮官とともに戦闘指揮車に乗り込み、各種情報処理と伝達を行う。ゲーム中では、実務のほとんどを瀬戸口が1人で行い、それをののみがシンパシー能力で補助する形をとっている。

か

●**カダヤ（第2級情報閲覧資格情報）**：第2世界の古語。恋人のことを表す。

●**加藤　祭**：指揮車運転手兼事務官。ニセ関西弁を使う熊本人。明るく楽しく金勘定する事務官であり、横流しや経理操作、書類の不備などの裏ワザ・抜け道を使いこなして部隊の物資をかき集める。ある意味最も仕事のできる女子。狩谷とは中学時代からの同級生で、彼を追って同じ戦車学校へと編入してきたというベタ惚れぶり。

●**風を追う者**：別名、異能者。彼のものを追い、自力で7つの世界を渡り歩く者たち。ファウ、あるいは宝石の人とも呼ばれる。

●**彼のもの**：風の中心にいるもの。詳細不明。

●**ガラカブ定食**：味のれんのメニューの1つ。ガラカブとは、熊本弁でカサゴのこと。

●**狩谷　夏樹**：下半身不随というハンデを負った整備員。事故前は、バスケットの選手としても有名だった。ハンデをものともしないない努力家に見えるが、実際はとことん後ろ向きな性格。他人に対して優位な立場にいないとアイデンティティを保持できない、屈折した心の持ち主である。スポーツ用車椅子を手に入れると、自力で階段を登るようになる。また、喧嘩時に使用する、〝必殺技車椅子体当たり〟は、若宮をも倒す（こともある）。週刊ラリアットを愛読している成果だろう。

●**カロリー計算セル**：カロリーを計算できるアイテム。ただそれだけであり、何の効果もない。

●**完全なる青**：青の青のこと。かつて、GSこと田神がそう呼ばれていた。

●**ガンパレード状態**：戦闘で大きな成果を上げたときに発生する、やや暴走気味のハリキリ状態。この状態で訓練や仕事をすると、効果が通常の1.5倍になる。ちなみに、投げかけられた視線に微笑み返してやると、この状態になるNPCもいる。よほど嬉しかったのだろうか？

●**ガンパレード・マーチ**：《1》本ゲームのタイトル。《2》突撃行軍歌。ゲーム中、田代がたまに歌っている。また、戦闘中、軍楽技能を持っているとたまに歌うことができる。歌っている間は味方の能力が上がるが、歌い終わると敵味方ともに撤退ができなくなる。

き

●**危険・手動モード**：自分でコマンドワードを入力していくモード。自動モードよりも複雑な操作が必要になるが、使いこなせばどんなに不利な戦いでも勝利することができる。

●**技能**：登場人物が習得できる24の特殊能力。そのうち、18の技能は訓練でレベル3までアップさせることができるが、残り6つの技能は、先天的に持っているか習得済みのNPCと一緒に訓練＆仕事をすることによってしか覚えることができない。

●**牛乳を吸った雑巾**：レアアイテムの1つ。雑きんと牛乳を持った状態で、雑きんを使用すると作成できる。持っているだけでパラメータが下がる。

く

●**靴下**：世界に多くのコレクターが存在し、裏マーケットまで形成されているアイテム。中村編では、小隊全員の靴下を手に入れるソックスハンターのシナリオも楽しめる。

●**熊本城決戦**：舞と仲よくなることで発生する、悪夢のような3連続の戦闘イベント。序盤で発生してしまうと、初心者にはまずクリア不可能。最終戦だけ出撃を拒否することができるが、その場合、舞が1人で出撃して死亡してしまう。

ガンパレでガンバレ No.73

【人手不足？】ある日、ブータが１人きり（？）で指揮車の隣のコンピュータ前に座って微動たりともしない。もしや！　と思ってブータを「見る」と、「一生懸命仕事をしている」。猫にもできるんだねオペレーターの仕事って……。通信時には「にゃー」とか言うのだろうか？　（ネタ提供：じゃっじめんとさん）■編：準竜師よりも誘導修正が高かったりして。

●グリフ：昏睡境界面で見る映像のこと。目が覚めると忘れてしまうが、深い眠りに落ちる直前の狭間で見ることができる魂の原風景。士魂号は、パイロットをこのグリフ線上で操作するため（逆ではない）、パイロットは魂の見せるこの原風景をゆっくり眺める機会が与えられる。ちなみにグリフは人によって異なり、壬生屋は永遠の青空を、滝川は尽きぬ夕焼けを、そして舞と速水は永劫の星空を見ることになる。

●来須　銀河：イタリア出身の寡黙なスカウト。友にすればこれ以上なく頼りになる人物であり、敵に回せばその逆になるだろうと目される人物。なぜか子供と動物に好かれる。ネットのBBSなどでは、漢字変換の優先順の関係で"来栖"と誤表記されることが多い。マッチョ。

●来須の帽子：戦闘モードでの攻撃力が跳ね上がるアイテム。来須いわく「唯一の財産」。いつもかぶっている帽子以外にも、予備をキープしているらしい。

●黒い月：頂点の黒い月とも呼ばれる。本来の月よりも16万kmほど近い、地球から21万kmの地点に浮かぶ星。1945年代に復活した幻獣と時を同じくして突如現れた。月よりも小さいが、月よりも地球に近いために大きく見える。その惑星表面は黒く、寒い。すべての光と熱と電磁波を吸収するため、現代の科学では表面の様子すらわからない。

け

●幻獣：神々は、あしきゆめと呼ぶ。神々と人類の敵。ゲーム中では、その正体が明らかにされていない。夢や幻のごとく、突如人口密集地域に実体化し、破壊活動を行う。目が紅く、目の数が多いほど強いとされている。口と爪がなく（口に見えても、口としては機能していない）、6属12科の体系に分類される。なお、ゲーム中での大型、中型、小型という分類は、たんに戦闘を行ううえでの目標分類であり、生物学的な意味は一切含まれていない。

●幻獣共生派：幻獣と共生することを主張する人類の一派。百年ほど前までは広く普及していたが、第一次防衛戦争がきっかけとなり、今では日本を含むほとんどの国で非合法の存在とされている。幻獣は人間に敵対してきただけでなく、人類の医療技術では治療が難しい難病の治療法をもたらしたこともあった。幻獣共生派のほとんどは、この出来事を通して共生派になった人間やその家族たちである。5121小隊内では、遠坂がこれにあたる。

●幻世虚構 精霊機導弾：1987年にSCEから発売されたゲームで、開発元は本作と同じくアルファシステム。本作の世界観と一部リンクしており、その世界観を解説した解説本も発売されたが、現在手に入れることは絶望的に難しい。

●絢爛舞踏：人類の決戦的存在である"HERO"として、自動的に出現する存在。絢爛舞踏章を受賞した者は皆これに値するが、「絢爛舞踏＝絢爛舞踏章受賞者」ではない。過去には、幻獣を1体も狩らずに絢爛舞踏となった人物も存在する。

●絢爛舞踏章：撃墜数の累計が300を超えるともらえる勲章。ランクSのエンディングを見るための条件の1つ。これまでに4人しか受賞していない。

こ

●降下作戦：降下（または天才）技能を持っていると発生する、特殊な戦闘イベント。突然準竜師から指令が下るが、断ることもできる。なお、指令を受けると装備を勝手に変更され、味方も増援もなしという孤軍奮闘の戦いを強いられる。当然、撤退することもできない。

●工具箱：整備の仕事効率がアップするアイテム。自分が所持してもいいが、整備士に渡しておけば、ちゃんとその効果が現れる。自分の乗る機体の整備士に渡しておくと効果的。

●5121小隊：このゲームの舞台となる熊本の部隊。正式には、第5連隊、第一大隊二中隊旗下第一小隊。トレードマークは黒猫（善行家の飼い猫、ハンニバルがモデル）。プレイヤーが司令になれば、小隊名を変更することもできる。

●攻性防壁：攻性リューンを格子状に密集させ、防壁とする高度な絶技現象の1つ。触れると発火し、ダメージを受ける。攻撃的な攻性リューンを防御に使うのは難しく、これはブータがどれだけ熟練した絶技使いであるかを証明している。火の国の宝剣は、これを意識することなく二十四時間張りつづけている。

●極楽トンボ章：2回連続で授業（HR）を遅刻するか、まる1日授業に出ないと授与される勲章。発言力－800。これが生徒に授与されるたびに、担当教師の給料の査定額が下がっていく。ちなみに、"極楽トンボ"とは、まわりとのしがらみや、世の行く末など気にかけず、のらりくらりとした生き方をしている人のこと指す言葉。小隊内でいうならば、新井木あたりだろう。

●コマンドワード：手動モードの戦闘シーンで入力する行動コマンド。たとえば、向きを変えるなら「TW」と入力し、TとWの2ステップ分の時間が経過すると、向きを変えるコマンドが実行される。なお、1ターンで実行できる最大コマンドワード数は、機体の重量によって異なる。

●コンボ：コマンドワードを短縮させること。コマンドワードの最後の文字と次のコマンドワードの最初の文字が同じだと、同じ部分が短縮される。たとえば、移動のコマンドワードは「GFG」だが、2回行うと「GFGGFG」ではなく、2つのコマンドが重なる「GG」の部分が1つ省略されて「GFGFG」となる。このように、語尾と文頭が重なるようにコマンドワードを入力することで、必要ステップ数を減らすことができる。上級者には必須のテクニック。

さ

●坂上　久臣：戦術を担当する教師。見た目は恐そうだが、言葉使いは丁寧。外見上のモデルは、本作のプログラム総指揮を担当した、アルファシステムの坂上久尚氏。本当に似ているので、ビックリすることうけ合い。

●3番機：士魂号複座型。速水と舞が搭乗することになる機体。2人乗りで、1人がパイロット、もう1人がガンナーを務める。

し

●自衛軍：ジャパン・セルフ・ディフェンス・オンリー・フォース。第二次防衛戦争で、幻獣に壊滅させられた旧日本軍を再建する形で作られた軍隊。第4世代を中心としており、金がかかっているわりに戦力的には二流。日本が3年を超える戦争に耐え切ったのは、先見の明がある、かの一族が早々と第6世代に戦いの主導権を委ねたことによる。

●シオネ・アラダ：人族の代表。バルカラルの言葉で、至高のアラダという意味。人族の代表者は、代々その名を語る。しかし、ゲーム中ではおもに先代のシオネ・アラダを指すのに使われる。それは歴史でも五指に入る最強のアラダであり、千億を超えるリューンを使う無私無欲の優しい女性。すべての神々にして、その力を認めさせる人。そのあまりの力を恐れた同族の人は、洞窟に幽閉して暗殺した。

●指揮車運転手兼事務官：平時においては、小隊の物資調達や各種事務作業を担当しているが、出撃命令が下ると指揮車の運転手として戦場に駆り出される。指揮車に乗っているはずなのだが、指揮車が撃破されても死んだりすることはない。

●指揮車銃手兼衛生官：小隊内の環境衛生を担当。だが、出撃時は指揮車の銃手として活躍する。指揮車運転手兼事務官と同じく、指揮車が撃墜されても司令が戦死しても無事。ある意味、一番安全な役目。

●指揮車整備士：指揮車が故障した際、この人が働かないと、司令はいつまでたっても出撃できない……のだが、働いている姿を見かけることはなく、グラウンドやプレハブ校舎前をウロウロしていたりすることが多い。でも、仕事の評価は上がっている。謎だ。

●士魂徽章：パイロットになるための資格である、戦車技能を得ると授与される。発言力＋80。1周目では、これを得るために戦闘訓練を重ねることになるが、2周目ではわずか5分の訓練で習得できてしまうことも。

●士魂号：人型をした戦車。のちにアクターの原形となる。形式は同じ人型だが、ウォードレスとは発想がまったく異なる。前者が着用者を強化する「着る服」として歩兵戦＝集団戦を想定しているのに対し、人型戦車は装甲と大口径武器を搭載して、単機で多数の中型幻獣との戦闘を目標として設計されている。ボディはウォードレスに使用されている人工筋肉を発展させたものを使用し、人間が食することもできる（ただし、調理されているわけではないので、味は保障できない）タンパク質で駆動する。

●士魂号重装甲西洋型：絢爛舞踏専用機として、1機だけ製造された試作機。夜間、秘密裏に出撃し、幻獣を狩っている。現パイロットは瀬戸口。女子高で噂となっている「死を告げる舞踏」とは、この機体のこと。

●士魂号複座型：別名、騎魂号（スピリットオブナイト）。士魂号の10倍以上におよぶ電子戦装備を搭載し、その専用オペレーターが同乗する複座型の士魂号。胸部の大型化により、厳密には人型とは言えない。

●自動情報収集セル：プログラムで作成できるアイテム。使うと発言力が＋800される。自分で作ると半日近い時間がかかるが、よく舞が所持しているので交換して入手したほうが早い。

●芝村一族：ここ20年で急速に力をつけてきた新興名士、あるいは一族。日本の政財官に隠然たる勢力を持ち、手段を選ばないダーティなやり口でのし上がってきた。自分たちのことを好んで青と呼ぶ。何を目的にしているのかも、何を考えているのかも不明。ただ1つわかっていることは、圧倒的に強いこと。そしてこの戦いが起きることを明確に意識し、準備のために国を動かしてきたということ。ゲーム中の世界とも価値観や倫理観が食い違っていることから、人付き合いはよくないハズ。

●芝村　舞：本ゲームのヒーロー。芝村一族の末姫。あらゆる知識と行動力を持つ天才。ただ、父からさんざん嘘を教わってきたため、一般常識や恋愛に関して無知なところがある。通称、姫。無知なのをいいことに、自分色に染められそうなところも人気の秘密？　現実世界にいたら、ゲーム中と同じように、嫌われる性格なのは間違いない。

●シャワールーム：陳情すると、校舎横に設置できる施設。入ると主人公が男ならのぞき、女ならのぞかれるイベントが一度だけ発生する。とくにゲーム展開が有利になるものではないが、覗かれるイベント時に、「大声をあげる」を選ぶと発生する「大福死」イベントは一見の価値あり。このあたりは、学園ほのぼのAVGの本領発揮という気もするが、次の日すぐ出撃命令が下ると現実に引き戻されたような気がする。

●終末戦争：第三次防衛戦争の神族側の呼称。神族の予言によれば、この戦いの勝者が来たる黄金時代を築くという。

●準竜師：第6世代での階級の1つ。上級万翼長の上に位置する天使の一階位。ゲーム中では、芝村舞の従兄弟を自称する芝村勝吏の別名となっている。ちなみに、彼は竜師に昇進することを語呂が悪いという理由で拒んでいるが、その真意は不明。

●小神族：背の丈10cmほどの神族。数々のおとぎ話や神話で有名な、人に近い神々。どちらかといえば親人類派。やんちゃで誇り高く、人とは違って約束は必ず守る。神族は得てしてそうだが、やはり義理がたい。身の丈とは裏腹に勇気があり、どんな敵に対しても敢然と立ち向かう。伝説は言う、人の兄弟であった彼らは、背よりももっと大切なものを選んだと。ゲーム中には、ミトリ・イトリ・コトリの3姉妹が登場している。

●士翼号：別名、ウイングオブサムライ。史上最強の人型戦車。戦場を縦横無尽に動き回れる機動力を有するので、壬生屋が乗ると完全に特攻マシンと化す。高価なだけあって、自分で陳情するにはかなりの発言力が必要になるが、ゲーム後半になれば誰かが勝手に陳情してくれる。これが1機あるだけで小隊の戦力評価が跳ね上がるので、幻獣を絶滅させたくない場合は破棄したほうがいい。本来は第6世界の機動兵器で、制御系のシステムには、OVERSシステムが使用されている。

●シルーグ（第2級情報閲覧資格情報）：子。あるいは被保護者を意味する第2世界の古語。SHは女性格の変化接頭語であり、Iは彼という接頭語である。第2世界の言葉で人の格は、このように語尾ではなく言葉の頭が変化するためわかりにくい。男性の場合はMHI（ミ）となる。

●司令：小隊司令兼委員長。小隊名を自由に変えられる、転戦地を選べる、作戦会議での最終決定権を持てる、などといった各種特権が与えられる。

●神聖同盟（第1級情報閲覧資格情報）：セプテントリオンと戦う反世界組織。詳細不明。

●シンパシー：テレパシー（テレパス）とは少々異なる能力で、相手の感情を読んだり、自分の感情を相手に送ることができる超能力のこと。具体的には、人が哀しければ自分も哀しくなり、自分がうれしければ周囲の人もうれしくなるという能力。感受性の高い子供に多く発現する。強い能力者は、かなりの距離をカバーできるため、軍指令部は軍事用に使えると判断、この能力を持ったブルー・ヘクサが生産されている。なお、ののみは際立って強力なシンパシー能力を持っているが、制御することができないために廃棄扱いとなっている。

す

●スイカ：小隊職員室で入手できる回復系アイテム。坂上先生の好物でもある。春のスイカは比較的高価なので、大事にしたい。戦時中でもあるわけですし。

●スカウト：戦車に随伴する装甲歩兵のこと。斥候兵（偵察兵）ともいう。第5世界では、偵察用人工衛星が使えず、また制空権が確実でないこともあって、戦車小隊規模での戦闘では、いまだにこの種の偵察兵が用いられている。幻獣に生身で攻撃を仕掛けるコトになるため、スカウトへの転属は、しばしば死と同義語として使われる。ジャイアント○ボに戦いを挑む十○集の人とは、ちょっと意味が違う。

●スキカ：オードとスルナカンの混血児。

ガンバレでガンバレ No.74
【ガード不能】日曜の朝、屋上に呼び出された舞を待っていたのは、頬を赤くしたブータだった。しきりに胸元をゆるめる彼は、一度大きく深呼吸をして空を見上げた後、舞の方に向き直りこう告げた。「ウーナー、ゴロゴロ…」……この願い出を、舞に断れるはずがあろうか？　かくして、舞とブータはステディとなった……。（ネタ提供：はにわさん）■編：しかし、毎朝マタタビを送りつけてくる彼氏というのはどうかと思う。

●スルナカン：第4世界東方世界の先住民族。400年以上前に大魔法帝国を築き上げながらも、滅びてしまった種族の末裔。帝国崩壊後、西の海から侵入してきたオードによって支配された。

せ

●聖銃（第1級情報閲覧資格情報）：《1》HOLY−GUN。歴史を変えるために生まれた銃。＜彼のもの＞の遺跡に、壁一面に取り付けてあった十六の銃。80万年以上前の存在であるにもかかわらず、全部が完動する生きた銃。7つの世界で等しく動く武器であり、同時に7つの世界で最強の個人兵器でもある。これを超える戦闘力を保有するのは、青の厚志と23番目のみ。ゲーム中に確認できるのは、NP−03b＜ツクヨミ＞。《2》セダーとファーの技術を合わせて作られ、何者かがネットワークに提供した自己成長する武器。オリジナルが製造されたのは、精霊機導弾事件の400年後の世界。

●整備士：士魂号の整備を担当。各機につき、最多で3名ずつ就くことになる。

●整備主任：整備主任兼副委員長。整備士たちの統括を行う。司令ほどではないが、作戦会議を行う決定権など、いくつかの特権を持つ。

●精霊回路：世界に存在する、普遍的な力の場を操作できる万能技術。回路図＝文様を描くことで、物理的な力を発生・出力させることができる。文様さえ正確なら、どんな物質の上に描いても動作可能。スルナカンは、この回路図を「魔方陣」と呼ぶ。

●瀬戸口　隆之：戦争よりも色恋沙汰を優先する色男。幼稚園児から人妻まで、守備範囲は無限。ステキな彼女が欲しくてたまらない青少年たちには、師匠と崇められている。彼とののみのカップルは、ある意味お似合いのような気がするのが不思議。ののちゃんは9歳なのですが。

●セプテントリオン（第1級情報閲覧資格情報）：団体、ないし組織名。青と呼ばれることもある。北斗七星の名を持つ、7つの世界にわたって存在する死の商人。芝村一族を出先機関として、第5世界（ガンパレード世界）に介入を行っている。

●善行　忠孝：5121小隊の司令。通称、委員長。冷静沈着な切れ者。不精ヒゲに眼鏡という風貌でありながら、なぜかいつも半ズボンを履いている。が、スネ毛はちゃんと処理している。どの辺に彼のポリシーがあるのかはわからない。愛する人のために、最善と思われる策をとれる大人。

●戦車：ここでいう戦車とは、一般に熊本連合高校軍の標準装備戦車、士魂号L型のこと。独立独歩を美徳とする熊本では、戦車1つにしても各高校ごとにバージョンが異なる、さまざまな戦車が存在しているが、これらに対し事務屋たちは便宜上の理由で呼称統一して呼んでいる。ようするに、戦車といえば熊本では士魂号を示す。この現場と遊離した事務屋の決定のため、「武装が同じだから」という無茶苦茶な理由で運用思想がまったく異なる人型の戦車開発が許可されている。

●千人委員会（第1級情報閲覧資格情報）：団体、ないし組織名。詳細不明。ゲーム中には登場していない。

そ

●蒼玉の玉座：芝村の伝説に出てくる青い宝石で飾った王座のこと。ようするに芝村一族の長の意。ドゥムは、これまた芝村の伝説に出てくる巨大なからくり兵のこと。

●争奪戦：2人以上の異性と仲よくなり過ぎると発生する、ある意味このゲーム最大の敵。キャラによっては、刺されるイベント（ゲームオーバー）の引き金になることもある。その場で収めることは不可能なので、とりあえずその場は逃げて、あとで謝罪するしかない。密会（または天才）の技能があれば、発生確率は下がる。というよりも、イロイロなキャラに好かれたい八方美人プレイがお好みな人は、必ず見ることになる。

●掃討戦：敵勢力が全体の20%以下になった状態。この状態になると、幻獣は撤退を始める。進行方向にいない限り敵が攻撃してこないうえに、背後から攻撃できるので、勝ったも同然。撃破数を稼がないと！　状態といえる。自軍の戦力がギリギリの状態で掃討戦が始まった場合、うっかり歌を歌わないように注意。

●空から降り注ぐ精霊：アルスマグナが成功し、彼のものが目覚めたために起きた現象。全人類がスキカ（スルナカン）への道を歩み始めたことを示す。

た

●第6世代：幻獣との戦いのため、人の手によって人から作られた亜人種。＜ヘクサ＞あるいは天使とも呼ばれる。第6世代とは、原種（普通の人間）から数えて6番目に改造されたタイプ／世代であることを示す。知力・体力は原種をはるかに超え、ウォードレスの着用を前提に開発された初の世代でもある。生殖能力は持たない。どう考えてもゆがんでいる。

●田神（Tagami）：フルネームは、ユーリ・アルトバランス・田神。風を追う者の1人で、現在は世界調査局情報武官。世界自立法第208条、未開世界での世界保全のための最小介入の定める適用者。精霊機導弾事件のあと、行方不明となる。セプテントリオンにおけるコードネームは「GS」。

●滝川　陽平：ロボットやヒーローにあこがれる熱血少年。短絡的で直情型だが、根は繊細。いつもバンダナを頭に巻いているが、これは幼い頃に母親から受けた虐待のあとを隠すためらしい。1周目では、速水につきまとってシステムの案内役を務める。2番機のパイロットだが、戦場ではほとんど何もしないチキン野郎というウワサも(笑)。あげくに2周目ではなぜか戦車技能を持っておらず（これがとにかくイタイ……）、最初から無職状態。そのまま忘れ去られることしばしば。自家用士魂号（軽装甲）を持つ夢も、叶うことはないのだろうか……。

●田代　香織：一見ひと昔前の不良少女だが、じつは人情に厚い。光る拳を持っており、壊せないものはないと言われている。ステゴロ（素手でのタイマン勝負）ならゲーム中最強とも。ゲーム中では、「香織さんとか、香織ちゃんて言ったらボコる」などと言っているが、ファンの間では、もっぱら〝かおりん〟と呼ばれている。唯一、プールデートCGが3パターン用意されているキャラでもある。正統派ヒロインにはほど遠い設定のはずだが、人気は高い。やはり、自分だけに特別な表情を見せる女の子はモテるのだろうか？

●田辺　真紀：絶望的に運が悪い、薄幸の美少女。幸運を招来する能力を持つよう遺伝子デザインされたが、逆に不幸を呼ぶ機能を持ってしまったと思われていた。しかし、実験は成功しており、彼女は自分の好きな人のためにその能力を使っている。好きな人の幸せが彼女の幸せだからである。ちなみに、以前遠坂に助けられて以来、彼のことが気になっているが、とくに進展はないらしい。通称、マッキー。「生きていく」という意味では、究極の能力である。

●WCPO：芝村舞と恋人関係になると得られる称号で、芝村の一族になったという証。発言力が＋2500される。ちなみに、WCPOとは〝WORLD CRISIS ON PARADE（世界の危機百連発）〟の略。

●多目的結晶体：九州の第6世代に標準装備されている、肉体埋め込み型の情報端末。九州では関東のように多目的リングを用いず、左手の手首に直接多目的結晶体を埋め込んで使用する。また、ウォードレスコードも存在せず、これも多目的結晶体に統合されている。なお、関東出身の善行はこれを装備していない。作戦地図や暗号、脳内プログラムなどはすべて多目的結晶体を通じてやりとりされる。実際に未来のパソコンへのアクセスは、こういった神経系に直接データが転送されるシステムになるのではないかと言われている。

●タレント：ラボで脳手術によって作られている人工的超能力者。超能力とはいうものの、瞬間移動や念力ではなく軽い未来予知や感情同調能力といったレベル。それでも軍事には有用なため、超能力者は特殊部隊を中心に兵器扱いで配備される。本世界では、超能力の発現は女性に限られ、同じ訓練をしても男性に能力が発現することはない。ののみは能力が強すぎ、また安定した制御ができないために廃棄処分となっている。

ち

●地下遺跡：第4世界の嘆きの平原の下に眠る広大な魔法帝国時代の遺跡。オードの蛮行で滅んだスルナガンの技術が埋没しており、そのどこかに＜彼のもの＞が眠っている。

●チャンピオンスカーフ：かの一族が、まだ幼かったころの伝説に出てくる品物。腕に巻く深紅の布切れ。かつて、戦争の勝敗を、無残な総力戦ではなく代表者（チャンピオン）による一騎打ちで決めた賢明な時代があった。それはその証。これを腕に巻くものは、その一族の代表であり、戦士であり、その者の戦いは一族の決定である。なお、司令になるともらえる「深紅のスカーフ」は、これを模したもので、「Leader」と刺繍されている。エターナルチャンピオンとか、常に戦っている人はたくさんいる。

●ちょっとHなビデオ：裏マーケットで売っているアイテム。タイトルにはそそられるが、効果は期待しないように。ちなみに、主演は芳野先生……らしい。

つ

●九十九神：最も親人類派である神々。大事にされた道具や建物は、時を経て心を宿し、神となる。もともと道具であったため、人族に対する愛着も深く、犬神族と並んで無条件で人とともに幻獣と戦っている。古い時計や針、箸、建物、オモチャ。これらは、みな九十九神となり、彼らは彼らの方法で人を守護し、あしきゆめと戦う。

て

●提案：会話の基本となるコマンド。「プレゼントを渡す」や「注意する」、「一緒に仕事をしよう」など、相手に提案することで会話を進める。なお、提案を行うと、その内容に応じた発言力を消費する。

●デジタルカメラ：裏マーケットで購入可能。その場でプリントアウトが可能で、プリント紙の残数は無制限というスグレもの。その場にいるNPCの状況によって、撮影できる内容が変わる。たまに「心霊写真」が撮れることも。何枚でも撮れるので、プレゼントアイテムに最適。金の延べ棒もこれでゲット！

●手作り勲章：5人以上のNPCと親友状態以上の関係になるともらえる、手作りの勲章。発言力＋50。材料は、「安全ピン」、「留め金」、「ナイロン製ベルト」、「フェルト」、「銀紙」。〝えらい〟の文字はののみが書いたと思われる。これを授与されると、一日の終わりにちやほやされるイベントが発生する。

●テレパス：テレパシー能力。すなわち相手の考えを読んだり、こちらの考えを送ることができる超常能力のこと。ゲーム中では、仲間のいる位置がわかる便利な能力で、テレパスセルを持っていると使うことができる。超常能力の「テレポート」と併用することで、移動時間の大幅な短縮が可能。

●テレポート：テレポートパスを持っていると使える超常能力で、瞬間移動が可能になる。移動するだけでNPCがワラワラついてくる後半の必須能力。

●伝説の1年靴下（第2級情報閲覧資格情報）：自称人間国宝、国足天顔さん（86）が一年間はきつづけて鍛え上げた逸品。そのかぐわしい香りは、10m先まで届き、水に浸ければ金魚が全滅するという。

と

●遠坂　圭吾：大貿易商の御曹司。金権体質と政治腐敗に嫌気が差し、戦場の最前線に赴任してくる。趣味は布団干し。小隊の仲間には、御曹司であることを隠しているつもりだが、金の延べ棒を何本も持ち歩いている時点で、金持ちであるのはバレバレ。歩く貯金箱。ちなみに、1本100万円の金の延べ棒というと、重さは1kg。それを何本も持ち歩くとは……ひょっとしてものスゴイ体力の持ち主？　かとも思ったが、ジャガイモ60kgをたくさん持ち歩くツワモノもいるので、わりと普通なのだろう。

な

●長靴の国：イタリア半島のこと。形が似ているので猫はそう呼ぶ。原義ではローマ帝国のこと。

●中村　光弘：見た目に似合わず、お菓子作りの名人でもある。靴下のにおいを嗅ぐことでソックスハンターとして覚醒する。でも、もしかしたらソックス好きというチャームポイントさえなかったら、ルックスはアレだけど、無骨で男らしいのではという気もする。

ね

●猫神族：人と共生する神族の1つ。この神々は誇り高く、犬神のように主従関係を結ぶことは絶対にない。西洋では猫妖精（ケット・シー）ともいう。昔から悪疫を抑える神として知られていたが、そのなかでも群を抜いて強い戦神（英雄妖精）がいた。その名は、ブータニアス・ヌマ・ブフリコラ。人間であった3人の友の名を名乗る、文明発祥から人を守りつづけた神である。と言いつつも、ブータはいくら神でも怒った時の顔が怖いので、あまり尊敬できない。

●猫の首輪：ブータが最初から持っているアイテム。実際にはベルトらしい。所持しているだけで、すべてのパラメータが大幅にアップ。ゲーム中では、ブータと仲よくなることでこの首輪を入手できる。首輪さえ入手すればブータは用済み。ちなみに、一品物のようだが、提案コマンドの「もってこい」or「もってきて」で「大事なもの」を指示すれば、NPCがどこからか調達してきてくれることもある。猫の首輪＝コスプレ用の小道具として考えてしまった人は、ちょっとアウト。

●ネットワーク：あらゆる問題に対して、正確な解を出すことを目的に作られた第4世界のコンピュータ。人間の脳で作られており、ネットワークの材料となる者は「部品提供者」と呼ばれる。機械の集合体だが、そこには明確な「心」があり、彼らは軍事利用されることを悲しみ、自分たちの姿に絶望している。

ガンパレでガンパレ No.75

【差し入れ】落下してきた士魂号の装甲から田辺をかばい、気がつけばそこはベッドの上。体力・気力ともに激減してしまったので、味のれんにでも行こうかと思って部屋を出ると、そこには来須が。彼が黙って投げてよこしたお弁当は、その回復効果以上に、なんだかうれしいプレゼントだった。（ネタ提供：漣[Ren]さん）■編：男の友情に、言葉はいらないのですね。でも、できれば食べ物は投げないで。

の

●ののみタイプ：ラボの同調能力実験により生まれた、ののみと同じ遺伝子を持つシンパシー能力者。この実験により生まれた者は、通称である〝ののみタイプ〟の名で呼ばれるが、ちゃんと固体名も存在する。ののみが自分の名前を〝のぞみ〟ではなく〝ののみ〟と思い込んでいたのは、こういった状況が起因している。現実として考えると、気分の悪くなる状況である。

●呪い：「同調」技能を持っていると使える超常能力の1つ。相手を呪うことができるが、呪う相手が同じ場所にいないと無効。どうせならば、目の前で呪ってやろう。気分的には、深夜の公園などで五寸釘の方が盛り上がるのだが……。

は

●パイロット：士魂号1～3番機のパイロット。1番機と2番機は1名ずつ。複座型の3番機は2名配属される。

●発掘兵器：聖銃と同じ技術体系で開発された兵器。この世界に存在するはずのない<世界外品>。第4世界で確認されている。

●発言力：提案や陳情をするのに必要となる、この世界でのお金のような存在（お金の概念は別にあるが）。戦闘成果や行動によって増えていく。通常はチマチマと仕事で稼いでいくのだが、電子妖精などを駆使し始めるととたんに価値が暴落する。

●林　凜子：〝熊本の女傑〟と賞される、生徒会連合の総司令。九州における戦略的作戦行動の最終決定権を持つ人物である。ちなみに、芝村準竜師や副官とは学生時代の同級生であり、彼女が委員長で芝村準竜師が副委員長であった。

●速水　厚志：本ゲームのヒロイン。心優しく優柔不断、いつもぽややんとしているが、それは生き延びるための演技である。その本性は、2周目のプレイでかいま見ることができる。こちらの速水は、「ぽややん」に対して「覚醒」と呼ばれる。まあ、実際にいたら怖い人物なのは間違いないので、滝川の反応は的を得ている。殺せば殺すほど、敬意と畏怖を持って扱われるのは当たり前。

●原　素子：下級生に敬愛される整備主任。部隊でも珍しい常識人。と思いきや、嫉妬のあまり人を刺す激情家。最近、漬物に凝っているらしい。その執着心に熱狂的なファンも多い……というか、それなりにゲームを知っている人にこのゲームをオススメする場合、「主人公がね、二股かけると、女の子に刺されちゃうんだよね」と言うとたいてい興味を持ってもらえる。それにしても……彼女はなにで（得物は何で）人を刺すのでしょう？　手刀？　編集部では、所持品のシャープペンが最も有力説。

ひ

●東原　ののみ：オペレーター。両親を亡くして施設で過ごしていたが、たちの悪い親戚に目をつけられたところを、舞の父親に救われる。現在は8歳だが、同調能力の実験体であるため、精神的にも肉体的にもこれ以上成長できない。本名は東原のぞみ。その前向きでひたむきな姿勢は、涙が出てきそう。

●東原　恵：ののみタイプの1人。降下作戦で幻獣側との交渉を行った人物。ののみとの違いは、同調能力がコントロールできる範囲内に収まった、〝規格品〟であること。それゆえに、成長に対する制限はかけられていない。

●火の国の宝剣：アソの大神が神族と人族の友誼の証として、人族の代表に送った物。大神の名の下、すべての火とすべての岩がこの宝剣の主を守護することを誓っているため、この剣の主は火や鉱物で傷つく事はない。また、特定の形を持たず、持つ者の意志により姿を変える。なお、この剣は物質を破壊するのではなく、持ち主が保有する意志の炎そのもので攻撃するため、あらゆる装甲を無視して攻撃を加えられる。持ち主が強靭で意志が純粋であればあるほど剣は輝きを増し、強くなる。

ふ

●ファジー入力：技能の修得や仕事、会話の印象時に感情を入力するシステム。ベクトルスコープのような画面に表示されているX、Y軸の好きな位置にカーソルを合わせて入力する。ここで決定した感情が、そのキャラに対する自分の感情となるので、入力は慎重に。

●ブータ：5121小隊のマスコット。見た目はただのデブ猫だが、じつは猫神族最強の老勇者。と思わせておいて、やっぱりただの猫。体長1mというのは十分に異常ではあるが。多分、猫神と思ったほうが納得がいくのかも。人間の女と付き合うし。

●副官（ウイチタ・更紗）：芝村準竜師直属の副官。ゲーム中に登場する女性キャラのなかでも1、2を争うほどのゴージャスなスタイルを持つ。副官としての役割とは別に、芝村準竜師のお目付け役も買って出ている。しかし、あの髪型は……セットするのにスゴイ時間がかかるのは間違いない。毎日、美容室に通っているのだろうか？

●フランソワーズ・茜：茜大介のママン。人工筋肉の研究者で、士魂号の開発を行った人物。表向きには死亡したことになっているが、じつは現在も新型士魂号の開発を行っている。

●ブルー：ブルー・ヘクサ、あるいは青のこと。ブルー・ヘクサとは特殊な能力・機能を付加して実験的に生産された第6世代のことで、第7世代への過渡期的な存在でもある。タレントやアナザーは、ブルー・ヘクサ。ゲーム中に出てくる東原ののみと速水厚志は、髪を染めて登場している。数々のブルー・ヘクサの中で、最もユニークなのが田辺真紀。彼女は幸運を呼び寄せる能力を科学的に付加した物である。どうやら失敗したと思われているようだが……。

へ

●ヘクサ：第6世代のこと。同様に第5世代をペンタ、第4世代をテトラ、第3世代をトリ、第2世代をジ、原種＝第1世代をモノと呼ぶ。原種（オリジナルヒューマン）だけが遺伝子を操作されていない存在であり、唯一生殖能力を保有する。

●ベルカイン：スルナカンの復権をもくろむスキカ。アルスマグナの使用による全人類のスキカ化をもくろみ、世界中が混乱に陥ったスキを突いて武力による東方世界統一を考えていた。ヨーコの言う〝ベルおとーさん〟とはこの人のこと（田神のことは、オトーサンと呼ぶ）。

ほ

●宝珠：天の神々であるところの冬の神（冬の人）が、その役目として地球上の全意識体から1年の4分の1の力を対幻獣戦用に預かっていたもの。これを冬という。第5世界の代表者に手渡され、その運用を任せられる。無尽蔵の力を秘めた光の球。その代表者は、この星の意識の総意、すなわち世界の決定として幻獣と戦うことになる。ゲーム中には出てこないが、親人類派最強の幻獣ウォータードラゴンが持つ如意宝珠と同じもの。 56億年の紆余曲折を経て、23番目の手に戻ることになる。

●本田　節子：ヘビーメタルを愛する自衛官教師。ハデで乱暴だが、生徒たちからの信頼は厚い。が、何かとマシンガンをブッ放つのはやめてほしいと、みな思っている。出身地は北海道。

ま

●マイロード：我が主君の意。騎士（ナイト）気取りの遠坂が、好んで使う言い回し。ちなみに、遠坂にとってのお姫様はののみらしい。

●マタタビ：対猫用プレゼントアイテム。ブータと恋人になると毎朝送られてくるが……。これをどうしろと?

●万引き：裏マーケットで可能な裏ワザ（？）。超常能力の「テレポート」を使えば、どんなに高価なアイテムを持っていようとも確実に逃げることができる。捕まりさえしなければ、ゲーム進行するうえでのデメリットはないが、現実での万引きは窃盗罪にあたるので注意。ほかにも、靴下のにおいを嗅いで気絶し、棚から取ったアイテムを持ったまま整備員詰所に運びこまれるという荒技もある。ソックスハンターならこちらの手で。最初は、こんな邪道なコトなんて……と躊躇するモノだが、いつの間にか全然普通に使っているのが不思議。

み

●壬生屋　未央：いつも胴着を身に付けている、大和撫子風パイロット。潔癖症で男に免疫がないが、なぜか瀬戸口には惹かれている。戦場では誰よりも早く敵陣に突っ込み、玉砕する特攻乙女。彼女が士翼号に乗ろうものなら、目も当てられないことに……。ただ、彼女がちょっとHなビデオとサンドイッチの交換を提案してきたときは、なぜかドキドキもの。

●見る：相手の能力値やアイテム、現在何を考えているかを調べるコマンド。結構みんなキツイこと考えている。ののみが「ちやほやされてえなあ」とか舞が「Hなことしてぇ」などと考えているのは妙に生々しくて、「見るんじゃなかった」と思うこと受けあい。

め

●盟約：今から千年前、人族の代表であった先代のシオネ・アラダと神族の間に結ばれた神聖な相互扶助契約。神が困れば人が助け、人が危機にあれば神族が助けに入るというもの。しかし、時とともに、人が身近に神がいることを忘れ、神が人に絶望したため空文と化していた。だが、それでも神々は心のどこかで盟約がよみがえることを期待していたのだろう。神々は人とは違う。神々は、あの人を忘れることができなかったのだ。

●めー：ののみがよく使う言葉。どうやら「ダメ」という意味のようだが、まったく関係ない場面で使うこともあり、わりとファジー。というか、ののちゃん語としては最もメジャーな一品。男がコスプレして言おうモノなら、三千世界から滅殺されても仕方がないくらい重い言葉である。

も

●森　精華：茜の義姉。原についてくる形で部隊に赴任。性格的に不器用で、人との付き合い方がわかっていない。軍事機密に近づこうとしたため、交通事故に見せかけられて暗殺されてしまう。ちなみに、原が軍事機密を知っているのにもかかわらず殺されないのは、善行の働きによるものらしい。

よ

●ヨーコ・小杉：ラテン系（？）の帰国子女。誰よりも日本を愛する人物。心優しい女性だが、じつは格闘の腕もかなりもの。初期ステータスの白兵技能レベル2はダテではないということか。義弟である来須が着ている服は、ヨーコがコーディネートしている（来須の自前の服は、帽子のみ）。

●よきゆめ：あしきゆめを屠る存在の神族呼称。瀬戸口のように、元はあしきゆめであっても、生き方を変えることでよきゆめに属するようになる場合もある。青い瞳をしているのが特徴。

●芳野　春香：国語などの戦闘外の分野を担当する新任教師。穏やかで優しく、無邪気で子供のような一面を持っている。低血圧で朝に弱く、ちょっぴり酒乱。なんか、いい人そうだ。レベルの高い謎を知ってしまうと、かわいそうな気もするが。

ら

●ライダーグローブ：田代が持っているグローブ。持っているだけで攻撃力が跳ね上がる。序盤で手に入れておきたいアイテムの1つ。通常は事故から指などを守るショック吸収材が使われているが……攻撃力が上がるということは、武器が仕込まれていたりするのだろうか？

●ラボ：次世代人類研究所。第6世代が死ぬことよりも恐れる場所。公然の秘密として、ここでは各種の人体実験が行われている。ブルー・ヘクサや第7世代は、ここで行われた想像を絶する多数の実験結果を経て生み出された。2001年、青の厚志と幾島佳苗により廃止されている。

り

●リューン：7つの世界に無数に存在する意識子の事。集団我のようなもので、わかりやすくいうとこの世界の意志。この意識子の流れを操り、力を使うのがアラダであり、超能力者であり、神々であり、絶技使いである。彼らは世界の意志を体現している。彼らの戦いは世界の戦いであり、彼らの決定は世界の決定である。リューンは通常、金や青の淡い光と表現される。

る

●ルーグ（第2級情報閲覧資格情報）：親。あるいは保護者を意味する第2世界の古語。

わ

●ワールド・タイムゲート：7つの世界と時間をつなぐ道。その出入口のこと。7つの世界は、「異なる物であるが同じ物である」という原則を守るために、自然現象として独自の情報補完システムを保有している。それがワールド・タイムゲートであり、各世界の情報はこのゲートを通じて互いを等価値に変容させている。この「可能性のやりとり」を行うゲートを通り抜けて、別の世界に移動できる能力者を「風を追うもの」と呼ぶ。

●若宮　康光：善行の元教育係でもある少年兵。考えることと女性の扱いが苦手。やや女性を神格化しているところがある。軍用の成体クローンであり、正確には軍の備品。永遠の17歳。原素子ファンクラブ会長でもある。マッチョ。

●忘れ物：1周目、速水は毎日毎日サンドイッチを忘れない。ある意味すごい。

●割り込み：提案しようとしたところを、ほかのキャラに割り込まれてしまうこと。この場合、提案できなくなるだけでなく、発言力をムダに消費してしまう。魅力が高すぎると、ほぼ100%の確率で割り込まれてしまい、会話が成り立たなくなる。このゲームで最もやる気が減退する瞬間。

ガンパレでガンバレ No.76

【恋人は原さん】みんなでお昼、楽しい昼食。おかずの取り合いや噛み合わない会話が実におもしろいひと時……だが。笑顔の原さんが一言、「言うこと聞かなくなった恋人なんて、さっさと切るべきよ。ねーっ」……全然笑えませんでした。もしかしてばれてた（汗）？　浮気しているのが。これはプレッシャー!?　（ネタ提供：ひいろさん）■編：本当にさっさとやりますからね、原さんは。もうちょっと大目に見てほしいです。

登場人物相関図

表向きと裏側の2つの相関図を用意

ゲームシナリオと設定資料をもとに、登場人物たちの人間関係を相関図にしてまとめてみた。表向き（小隊内で知れ渡っている、とくに隠し立てのない人間関係）と裏側（当事者以外には秘密となっている事実、世界の謎に関わっている内容）の2バージョン用意したので、見比べてみるとおもしろいハズ。ちなみに、登場しているが関わりの薄い人物（売店のお姉さんなど）については、相関図から省かせてもらった。

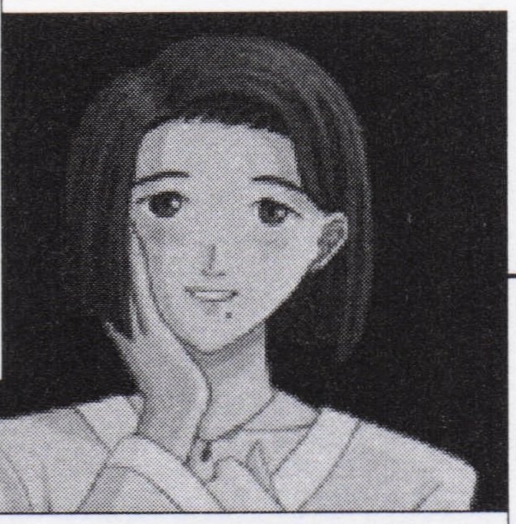
ガンバレでガンバレ No.77

【その小さい紙切れを捨てろ！】知力評価Sの速水君、テストで496点という好成績をマーク。なのに、……ビリから4番目。実力で勝負しろお前ら！（ネタ提供：風鈴さん）■編：カンニング組はともかく、みんなけっこう勉強しているんですね。というか、問題がメチャクチャ簡単だったのかも。全問正解して当たり前ってくらい。それなら、ニアミスで、4問間違えただけで19位っていうのも納得できます。

人物相関図 表

「表」の人物相関図では、「誰が誰のことをどう思っているか？」「同じ小隊（もしくは友軍）、という以上の関わりを持っている間柄」といった人間関係を中心に構成している。まずは、登場人物の基本的な立場を理解するため、「裏」を見る前にひととおりチェックしておこう。

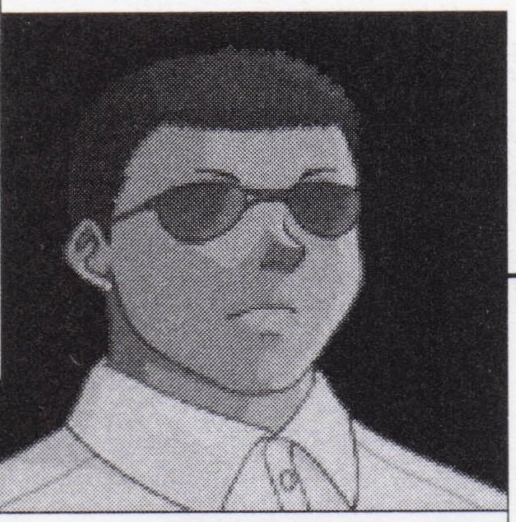
芳野春香



戦闘関連以外の授業を任されている民間の教師。子どもっぽいところがあり、よく物忘れをする。

芳野春香 →好き→ 坂上久臣

坂上久臣



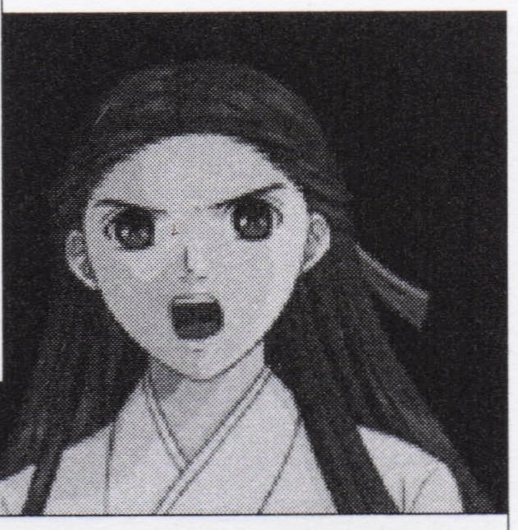
主に、戦術理論を教えてくれる教官。軍籍を持つ生粋の軍人だが、意外と物腰は柔らかい。

坂上久臣 →気が合う→ 本田節子

本田節子

実戦的な戦闘技術を教えてくれるヘビメタ教官。おおざっぱな性格だが、生徒からの人気は高い。

壬生屋未央



つね日ごろから胴着を着用している古武道の伝承者。男女関係について潔癖なところがある。

不潔です！

ソックスハンター限定 人物相関図＆戦力図

中村プレイでのメインディッシュとなる、本作の外伝的存在、〝ソックスハンター〟シナリオ。これに限定し、簡単な人物相関図＆勢力図を公開する。

ソックスハンター協会構成員

- 中村光弘 ●コードネーム●「ソックスバトラー」
- 遠坂圭吾 ●コードネーム●「ソックスタイガー」
- 芝村準竜師 ●コードネーム●「Mr.B」
- 岩田裕 ●コードネーム●「ソックスバット」
- 滝川陽平 ●コードネーム●「ソックスロボ」

指令を下す

元・チームメイト

技を伝授

ソックスハンターOB

- 味のれんの親父
- 裏マーケットの店主

登場人物たちの中で、ソックスハンター協会の構成員であることが判明しているのは全部で7名。入会に至った動機はそれぞれ別だが、みな靴下大好きっ子であるということは間違いないだろう。

対立

風紀委員

- 副官
- 敬尚高校弓道部
- 敬尚高校ミサイル部

指揮

ソックスハンターたちの横暴な回収手段に対抗すべく日々活動する機関。ゲーム中では、副官の仕切りで、女子高の生徒たちが参加している。

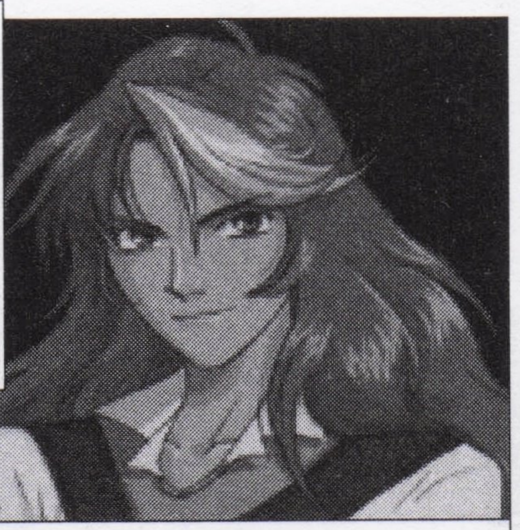
ヨーコ・小杉

日本という国を心から愛する、慈愛にあふれた女性。生徒だけでなく、先生にも一目置かれている。

岩田裕

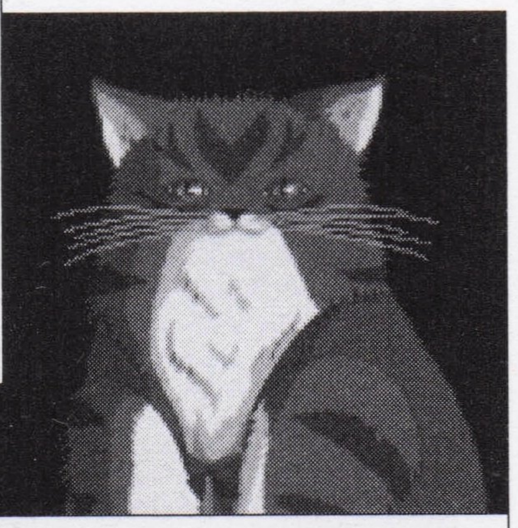
ギャグに命を賭ける変人。その独特のセンスは、凡人の理解をはるかに超えている。

田代香織



少々時代遅れな不良少女。青く光り輝く〝神の拳〟を持ち、パンチによる戦闘力は小隊内最強。

ブータ



約千年前に、日本へと渡って来た猫神族の勇者。今は、5121小隊のマスコット的存在。

加藤祭

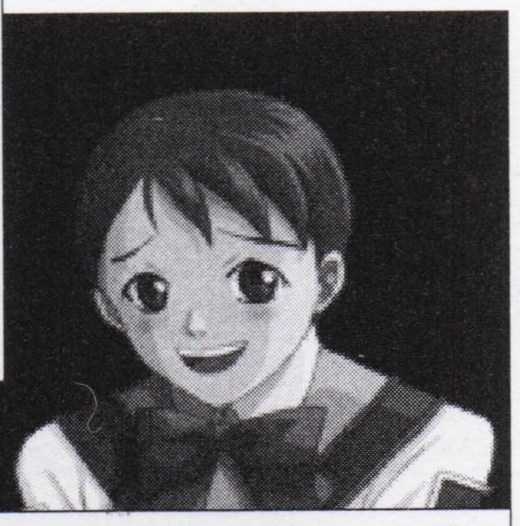
金勘定に細かい、優秀な事務官。狩谷を追いかけ、戦車学校へ転入してきた大阪弁を使う熊本人。

憧れの先輩

恋の協力者

ケンカ友達

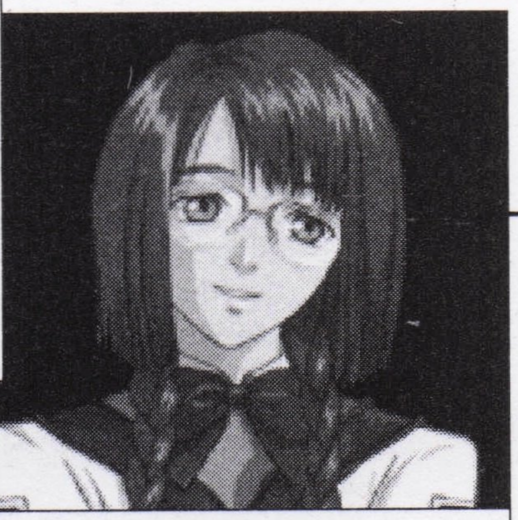
新井木勇美



過酷な戦況下において、最も青春を謳歌している少女。性格上、嫌われやすいが、味方も多い。

新井木勇美 ←親友→ 田辺真紀

田辺真紀



ラボの実験の失敗により、最強の幸運に恵まれるはずが、不運に愛されてしまった薄幸の少女。

田辺真紀 →好き→ 遠坂圭吾

遠坂圭吾 →気になる→ 田辺真紀

遠坂圭吾

財閥の御曹司。当人は身分を隠しているつもりだがバレバレ。学兵でありながら、親幻獣派。

うっとうしい

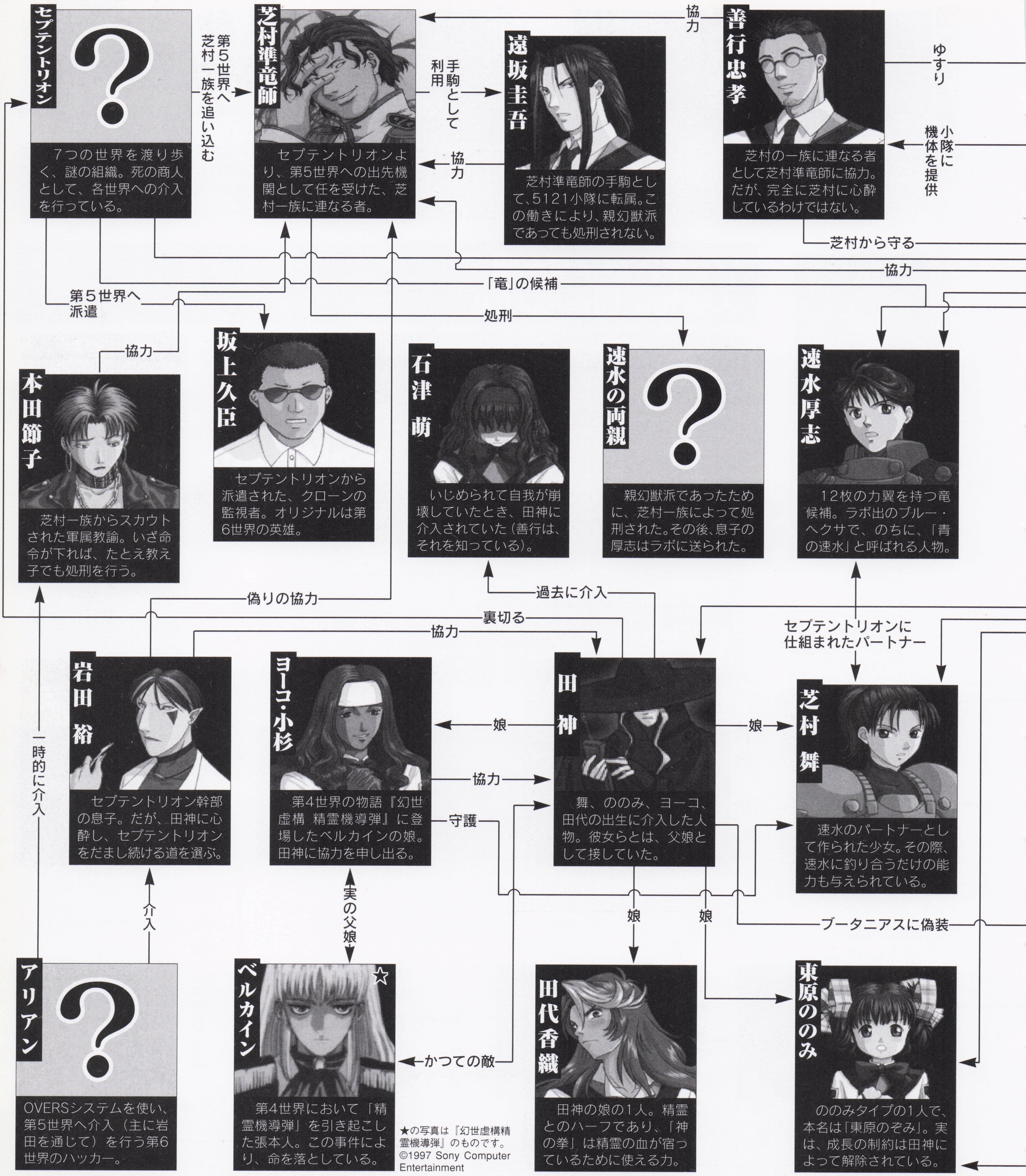
中学時代からの大ファン

狩谷夏樹

中学時代は、バスケのスター選手であったが、事故により、下半身不随となってしまった少年。

ガンパレでガンパレ No.78

【いたのね……】ある日、机の中に綺麗に折りたたまれた手紙が入ってました。「屋上にて、待つ　来須銀河」移動射撃のために声かけたのに、何勘違いしたんだか……（外道）。「行かない」を選ぶと、いきなり暗い雰囲気に。後ろを見ると失意状態の来須が……。あの、その、ホント、ごめん……。（ネタ提供：Pearl Lightさん）■編：来須が手紙を書いている姿って、想像つかないんですけど。

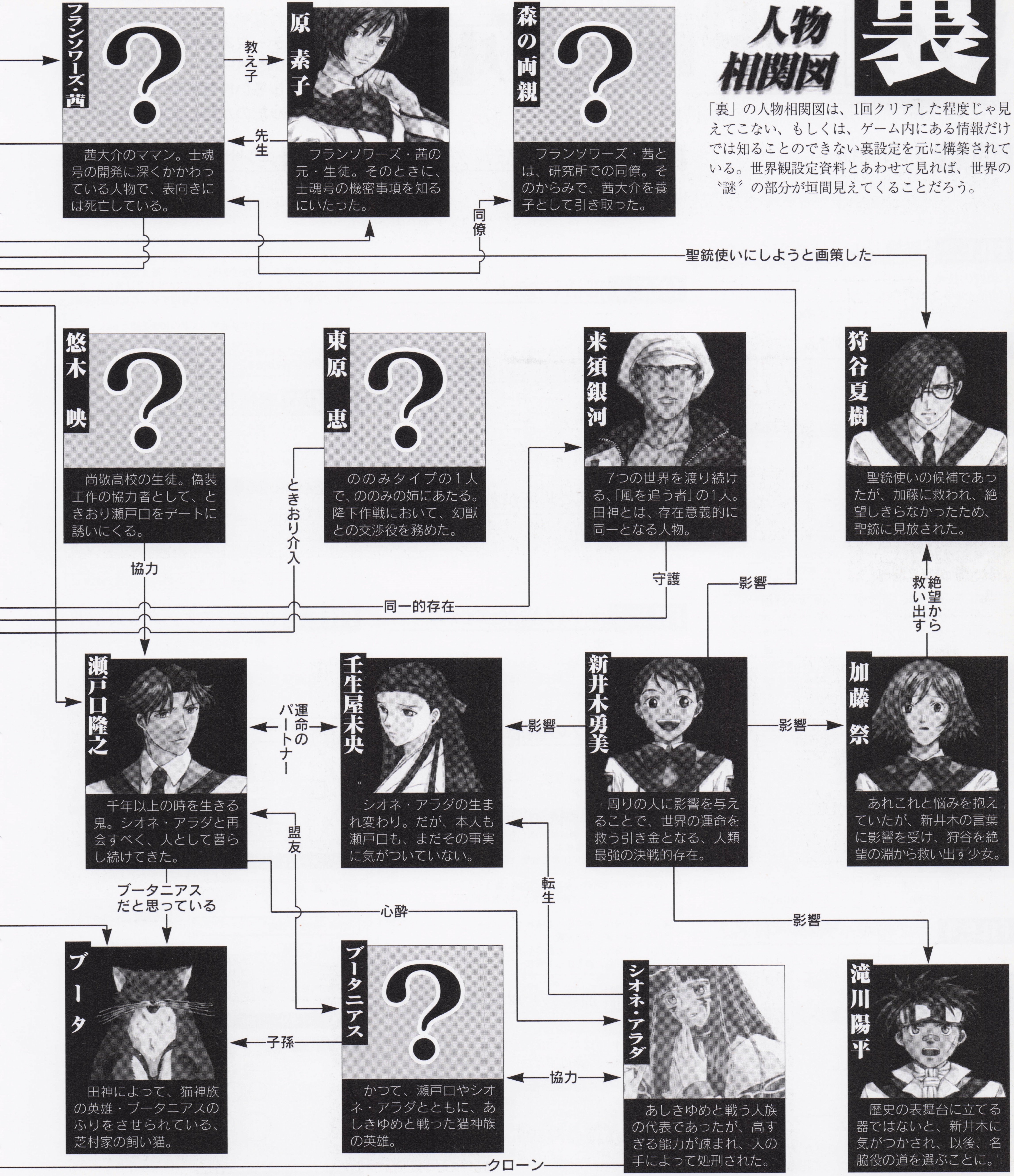


ガンバレでガンバレ No.79

【つぶやき……】提案コマンド欲しさに、森に接近!! 発言力に物をいわせてのプレゼント攻勢。デジカメで写真を撮っては貢いでいました。次の日、あのイベントが発生。手元には残っていた「森の写真」が……。田辺は写真を見て何かつぶやいたそうです。（ネタ提供：fukufukuさん）■編：これはちょっと捨てられないなぁ。くれぐれも金の延べ棒と交換したりしないように。

人物相関図 裏

「裏」の人物相関図は、1回クリアした程度じゃ見えてこない、もしくは、ゲーム内にある情報だけでは知ることのできない裏設定を元に構築されている。世界観設定資料とあわせて見れば、世界の〝謎〟の部分が垣間見えてくることだろう。



ガンパレでガンパレ No.80
【ねこかみさま】午後の授業が始まるので教室ヘテレポート。すると、ヨーコさんがののみに「ねこかみさま」のお話をしていた。速水は、それをぼややんと聞いている。やがて話は終わり、速水とヨーコさんは笑顔を交わす。その直後、悲劇は起こった。「争奪戦」。……さっきまで、あんなに仲良く話してたのに……。（ネタ提供：TAPさん）■編：ヨーコさんも、ダーリンのこととなると容赦ないのです。

門外不出

幻の『GPM』設定集!!

驚きの開発初期設定データを満載！

ゲーム本編では決して明かされない『GPM』開発初期のデータをお見せしちゃおうというページ！　なかにはおもしろい設定もあり、ボツになったのが惜しまれるものも！

FILE.1 プレイ期間が6月まで

初期設定では、6月までイベントなどが記載されており、何らかの理由で5月10日がエンディングとなったらしい。

FILE.2 「舞機」という技能があった

現在の技能のほかに「舞機」というものが存在し、「メルドとの<同化>能力。第7世代のみが本能力を保有する」能力として設定されていた！

FILE.3 アラウンドタイム

アラウンドタイムとは、フリーターンの間に発生した諸々の事例(イベント)を解決するシステムで、一部だが以下のようなものが設定されていた。

例えばこんな事件
喜界島で桜が満開
古関、クマアイテムをゲット
永野船酔い
ニ〇マートで決算大特売
女の子たちの間で変な占いがはやる
白天、オーバーホール開始
石塚、秘密命令を受ける
飛子室の家で猫が出産
昼休み、教室に犬が上がりこむ
ニ〇マートで大特売
中村・世界遅刻記録更新
櫻井・世界遅刻記録更新
山本えりす　島内放送でハウリング
永野爆発
輸送船団出航
金子、金子部隊を率いて武勲を立てる
遅刻撲滅週間　久富危機一髪
鈴木俊郎、とても甘いトマト栽培に成功
早坂、吉良愚連隊で直談判
櫻井・銀河遅刻記録更新
永石怪奇ハンター部出動
田島家騒動　田島父抜刀
田島父：「そこになおれぃ！」
田島：「天に代わって成敗せん！」
飛子室のパンツ、風で飛ばされる
喜界島からの手紙、南高に届く
須田烈風隊結成　紅天受領
呑天輸送艦到着
田上、水泳の特訓を開始
佐久間、寝言で大恥

アラウンドタイム表示例
冷却部で故障
飛子室、料理失敗
石塚委員長の失敗
中山、バグを出す
佐久間、白天に押しつぶされる
田上、ミスって軽い火傷
機関室過熱　田島危機一髪
天気予報外れ　古関落ち込む
山本、島内放送でハウリング
航空シミュレーターで失敗
蔵野、観測室で居眠り
冷却効率99．98%　鈴木大活躍
飛子室、武田、料理で誉められる
名委員長の活躍
中山、プログラム効率をさらにアップ
白天の改修順調
たんぽぽのレーザー出力を改善
田島、出力120%を記録
天気予報　大当たり
小笠原最高のDJ．山本
航空シミュレーターでハイスコア
蔵野、彗星を発見
機関部で火災事故
電算室でホストダウン
白天・異常
冷却室で異常加熱
シリンダーで水漏れ事故
停電
石塚の失敗
嵐で天文観測施設破損

FILE.4 ナゾのキャラクター17名？

アラウンドタイムの表示からもわかるが、初期設定では以下のようなキャラがいて、今とは違ったシステムを築いていたようだ。

設定にあった17名のリスト		
飛子室沙羅	山本えりす	石塚　弘
中山千恵	永野英太郎	田島順一
古関里美	鈴木俊郎	松尾健太郎
篠山瀬利恵	大塚浩二	小野真義
辻野友美	武田裕和	田上由加里
蔵野みずほ	佐久間浩司	—

中でも「田上由加里」は特別!?

以上17名の中でも設定に独自性があったのが田上由加里。望遠鏡整備のリーダーで階級は「天使」。異名を「5番アリアン」という興味津々な設定だ。

FILE.5 NPC思考システム「クーニャン」

NPCの思考システムは、当初「クーニャン」と呼ばれていたようだ。目的行動入力システムである「クーニャン」は、それぞれの「私(NPC)」の意見＝「欲求」による投票を行い、NPCの欲求(行動)を決めるシステムだったらしい。

FILE.6 部活システム

部活はフリーターンで選択できる訓練の一種で、文化系・体育系の部活が存在し、さまざまなステータスアップが図れるシステムだったようだ。

部活名	カテゴリ	取得技術
野球同好会	体育	なし
サッカー同好会	体育	なし
コンピューター同好会	文化	情報
天文同好会	文化	なし
電波同好会	文化	なし
手芸同好会	文化	家事

FILE.7 こんな場所があったらしい

「13階建ビルの隣のハンガー」「浮遊公園」「中華織井武」といった場所が、いくつかあった。その中でも「中華織井武」は、いつもいつもぶっ壊される薄幸な店という設定だとか……。

FILE.8 ボツ(？)ったアイテム

おおかた予想できるとおりに、これもキリがないほど存在する。羅列していくと、ドラゴンバスター、おフランスな料理、猫じゃらし、魔導書、鼻血ものの水着、サバ缶などなど。

FILE.9 ナゾの緊急事態

出撃になると司令が語るセリフがあるけど、初期設定には出撃とは違う「緊急事態」扱いで以下のようなセリフが用意されていた。笑えるよね！

緊急事態の内容

Na：201v1　201v1全兵員は現時点をもって作業を放棄、可能な限り速やかに教室に集合せよ。
全兵員は現時点をもって作業を放棄、可能な限り速やかに教室に集合せよ。
繰り返す201v1　201v1　全兵員は教室に集合せよ。
「そのあとで、ジョニーよ家に帰れという歌を流す」
歌詞：（英語でも可）
　胸を張って帰れ、胸を張って帰れ、ジョニー、ジョニー
　誇り高き我が家、汝の家族へ
　故郷は心のあるところ、お前の心はここにある。
　胸を張って帰れ、胸を張って帰れ…

FILE.10 「加藤」のうわさ話システム

下記は、加藤のうわさ話のイベントだが、じつは１イベントではなく加藤固有のうわさ話システムとして導入されるはずだったものなのだ。

イベントとして残ったうわさ話

＊「うわさ話の収集」提案が発生した時点で、加藤は、以下のセリフを出す。
「だんなだんな、自分がどう思われているか、1000円で調べたいとおもわへん？」
（選択肢）　　思う／思わん／高いよ、まけて
思う→被提案者から提案者である加藤に1000円渡される。
思わん→加藤が「ちぇー、ケチー」と言って処理が終わる。
高いよ、まけて→加藤からの友情評価で変わる。50以上だったら、
「しゃーないなあ、出血大サービスやで。500円や。これ以上はまからんで。」

FILE.11 エンサイクロペディア!?

エンサイクロペディアとは、メッセージ中にわかりにくい専門用語があり、その用語にカーソルを合わせるとヘルプ(解説)が出るシステムだ。

エンサイクロペディア表示例

第6世代
→ヘクサとも言う。本物語世界における、最も完成された戦闘種族＝高校生のことを示す。　それまでの世代とは異なり、2－12までの翼を持ち、ウォードレスを着用することを前提に設計されている。
　平均　IQ470、肉体能力は通常の人間の10倍を超える。

＊赤文字のところにカーソルを合わせると「ウォードレス」に関する用語解説が出る。

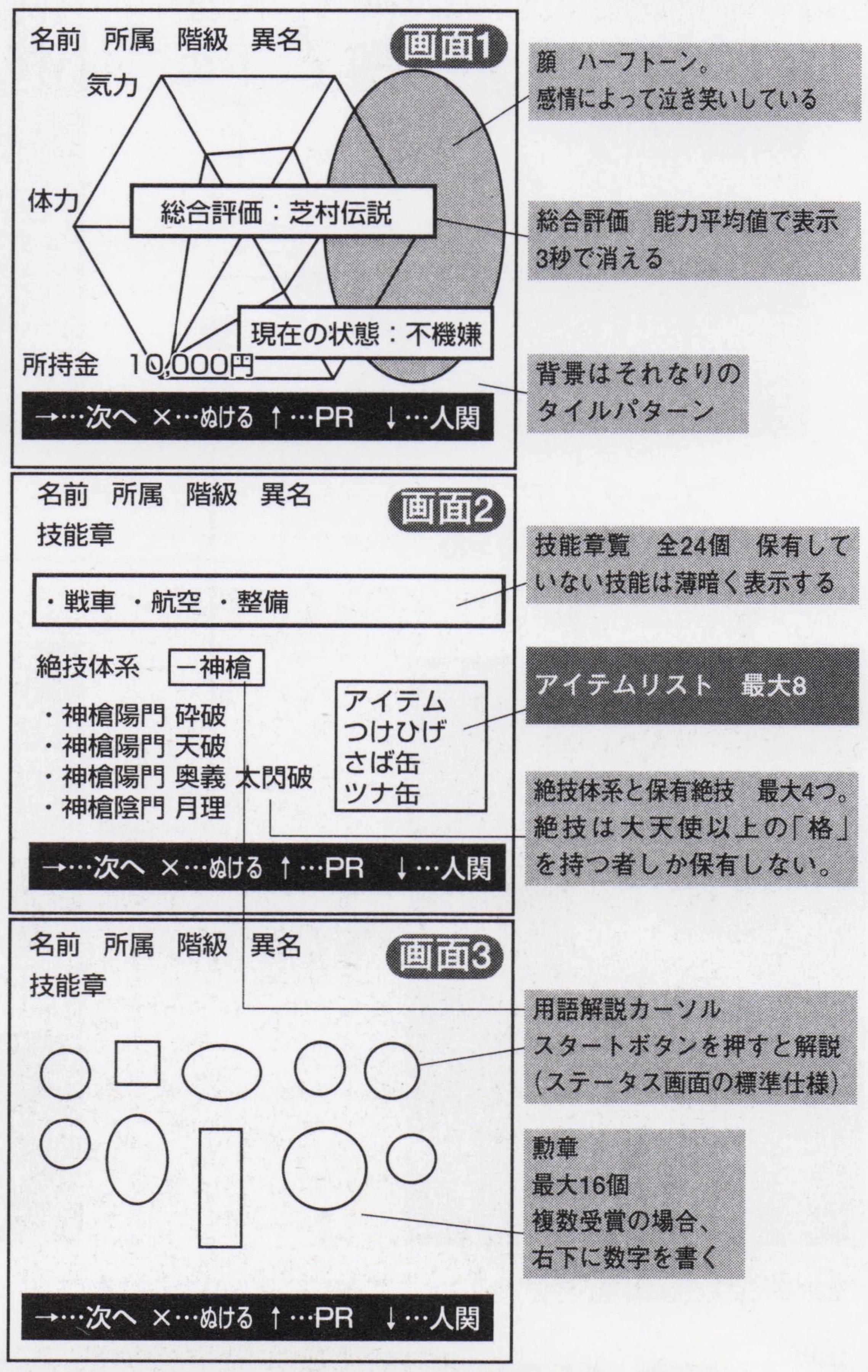
FILE.12 感情操作システム

喜び、怒り、悲しみといったキャラクターの感情を操作するシステムがほかにもあった。下のような場所とアイテムを利用するおもしろいものだ。

場所	アイテム	行為名	感情	セリフ
花壇	ジョウロ	水やり	平穏	ちょっぴり心が落ち着いた
木	呪いの人形	呪いの儀式	怒り	…怒りがわいた。黒いオーラが燃えている
鏡	リップ	おめかし	はじらい	…おませさん。ちょっぴりはにかんだ
テレビ	お笑いビデオ	お笑い番組鑑賞	よろこび	結構、面白かった。ちょっぴりよろこんだ
自分の机	写真	空想	感情豊か	写真に呟いた。少し感情豊かになった？
カラオケ	マイマイク	ロック絶唱	大声	ロックンベイベー！ なんだか大声になった

FILE.13 初期のステータス表示！

初期のステータス表示はベクトルグラフになっており、ボツとなったステータス（絶技体系）を含め、画面狭しと各種情報が表示されていたようだ。少々見にくいが、以下は設定資料のコピー。



DPS-Dスペシャルセーブデータ

「電撃PlayStation D39」に収録された、9つのスペシャルセーブデータ(1つはバグにより欠番)の内容をここに紹介!『GPM』開発者が直々に設定した特別セーブデータだ!!

ステージ1 「ガンパレード・マーチ シバムラティックバランス」

●基礎設計者・芝村氏による速水シナリオ

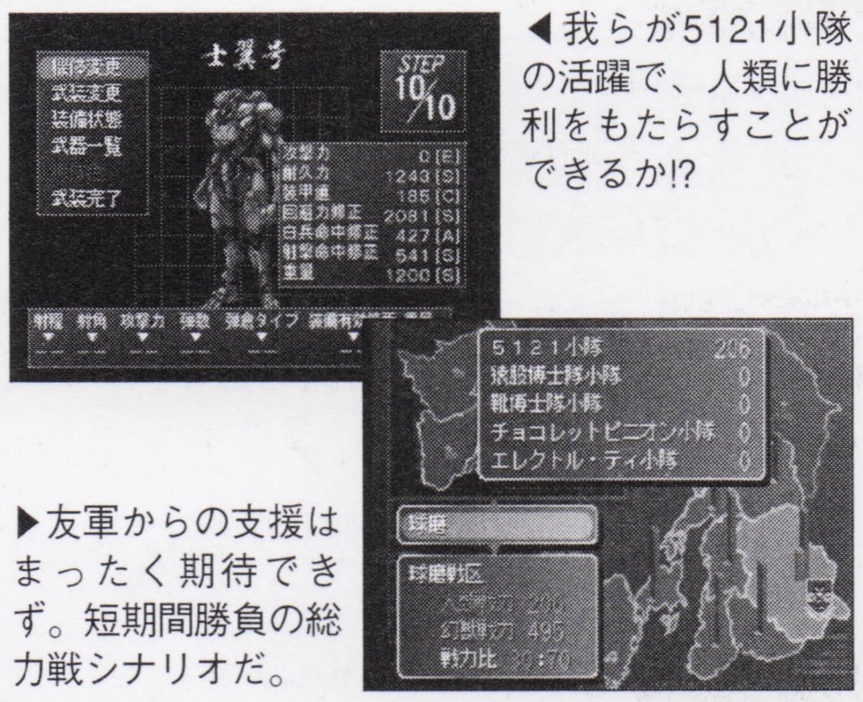
『GPM』の基礎設計者である芝村氏が設定した、高難易度のゲームバランス。プレイヤーキャラは速水で、3月5日からスタート。幻獣側の戦力は全地域100と非常に元気な状態だが、逆に小隊の全部署評価はオールEという、逆境っぷり。さらに、今町公園には「金の延べ棒」がなく、ついでに「てるてる坊主」の在庫もなしというオマケつきだ。通常の難易度設定では物足りないというプレイヤーに、うってつけのスペシャルデータ。速水ファン必見!!

▼難易度は結構高めだが、速水での2周目が可能なデータだぞ。

ステージ2 「フレームシフト」

●激戦! バトルシナリオ

九州南部に発生した絶望的な幻獣の戦力に対し、新型機で挑む!プレイヤーキャラは速水で、4月25日からスタート。幻獣側の戦力が500の地区が7カ所もあるが、小隊には、2番機パイロット・速水が駆る士翼号の姿が!パイロットおよび、整備士の仕事評価はすべて700。ゲーム開始早々、食糧難になるので「炊き出し」を可決させないと餓死する。



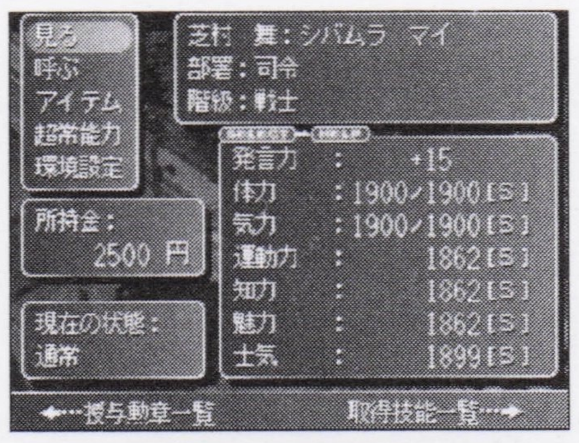
◀我らが5121小隊の活躍で、人類に勝利をもたらすことができるか!?

▶友軍からの支援はまったく期待できず。短期間勝負の総力戦シナリオだ。

ステージ4 「司令官就任!」

●頼りになるのは司令官のみ!?

プレイヤーキャラは舞で、部署は司令。3月5日からのスタートで、パラメータはオール1900。発言力は0だが、技能は無意味にすべてレベル3となっている。舞のステータスはまさに完璧なのだが、NPCたちは、原の「班長」レベル1を除き、なんの技能ももっていないという無能集団ぶり。しかも、パラメータはオールEで、互いに仲が悪い。まずは会話をして、みんなと仲良くなろう。



◀まずは「電子妖精」をプログラミングして、発言力を稼ぐのがポイントだ。

ステージ6 「靴下戦線異状あり 中村危機一髪」

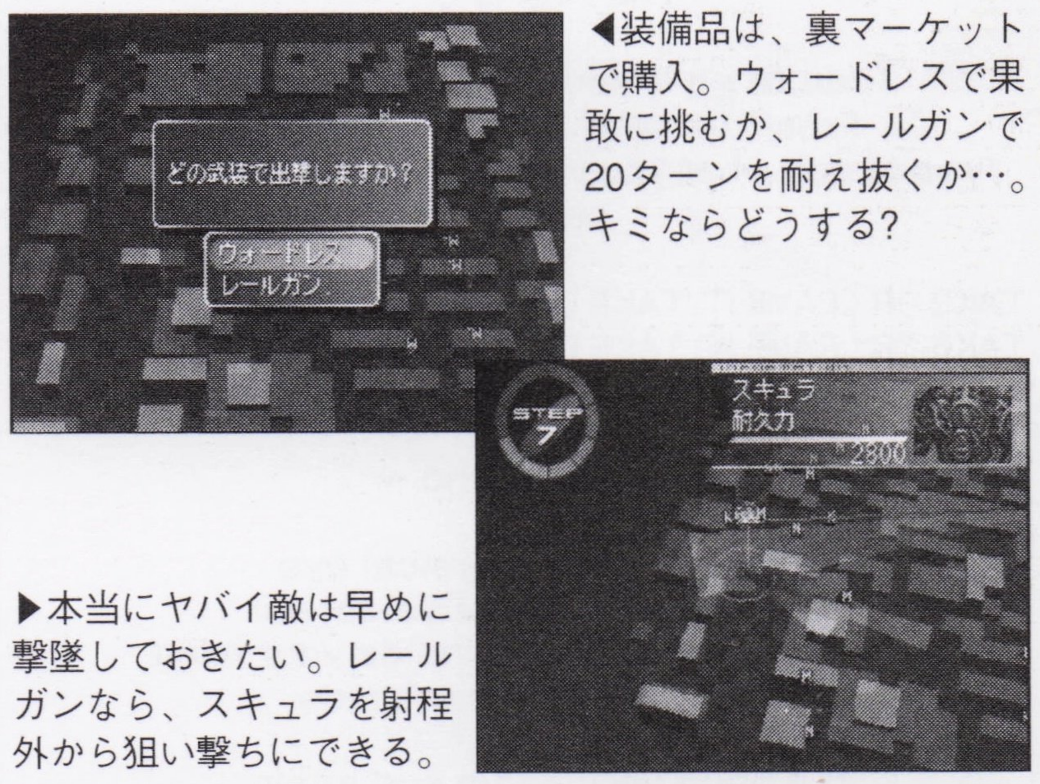
●タイムリミットは5日間

プレイヤーキャラは中村で、5月5日からのスタートとなる。すでに幻獣は全滅となっているので、出撃命令が下されることはない。が、しかし、ソックスハンターへの指令はしっかりと下されるのであった! 発言力は5000と、十分にあるので問題はない。問題となるのは時間! とにかく時間がないぞ!! 最終日までの5日間で、ソックスハンターとしての使命をまっとうしなければならないのだ! アイテムとの交換や靴下を賭けて決闘など、ありとあらゆる手段を使って靴下をゲットしていこう。

ステージ8 「スカウト・ポルカ」

●若宮と来須のみ最終戦

スタートは、最終日の5月10日。すでに熊本撤退は確定している。士魂号および指揮車はすべて全損。戦うことができるのは、熱い友情で結ばれた2人のスカウト、若宮と来須だけであった……。プレイヤーキャラは若宮。パラメータは体力のみ1900で、ほかはすべて1000(来須のパラメータも同様)。また、戦闘コマンドは「狙いをつける」「切る(右)」「切る(左)」「全力射撃」しか覚えていない。敵戦力は500で、小隊はボロボロの状態だが、発言力は5000もあるので、5月10日中に、NPCから必要なコマンドを教わることも十分に可能だろう。今町公園の「金の延べ棒」も健在。スカウト戦を楽しみたい人のためのシナリオだ。



◀装備品は、裏マーケットで購入。ウォードレスで果敢に挑むか、レールガンで20ターンを耐え抜くか…。キミならどうする?

▶本当にヤバイ敵は早めに撃墜しておきたい。レールガンなら、スキュラを射程外から狙い撃ちにできる。

ステージ7 「絶望の日」

●最悪の状況下でスタート

まさに、絶望……。プレイヤーキャラは速水で、3月5日からスタート。そして、発言力は「いったい僕が何をしたの?」と言いたくなるような－50000!! さらに、幻獣側の勢力が500に達している地区が4カ所も存在する。提案も陳情もまったくできない状態からスタートするので、もはやNPCからの支援は、まったくもって期待できない。頼りにできるのは、自分の戦術のみだ。絢爛舞踏でさえも苦戦必至の難解シナリオのこのデータ。ムリな戦いをせず、勝つことより生き残ることを優先していこう。

ステージ5 「常春学園」

●平和な日々を満喫

「幻獣との戦争などない世界で、平和な学園生活を満喫したい」という人にオススメ! プレイヤーキャラは田辺で、4月13日からスタート。幻獣側の勢力はオール0なので、「出撃」となることは絶対にない。また、イベントで善行が関東に帰ってしまうこともないぞ。もはや仕事をする必要はまったくないので、ひたすら人間関係のアレコレを楽しむことができる!

欠番 ステージ3 「一匹狼の掟」

このステージ3は、プレイ中にゲームが止まってしまうという不具合があったため欠番となってしまった幻のシナリオ。シナリオの内容は、プレイヤーキャラが田辺で、3月5日からスタート。NPC全員から嫌われまくっているというもの。

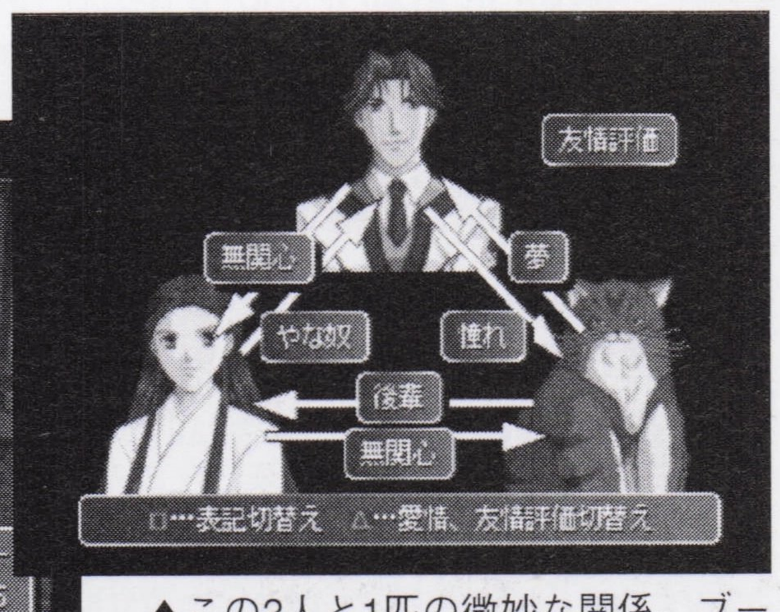
▶残念ながら欠番となったステージ3。2度と日の目を見ることはないのか!?

ステージ9 「ライト・バランス」

●ゲーム難易度を抑えた速水シナリオ

「『GPM』って、僕には難しすぎるよ」という人に捧げる、マイルドな難易度の速水シナリオ。3月5日からのスタートだが、人類側の勢力がすべての地区で＋15となっている。戦闘モードが少し難しく感じた人向けに、敵戦力などがやや下方修正されているのだ。また、違ったゲームバランスで2周目の速水プレイを楽しみたい人にもオススメ。

▼初期提案コマンドもちょっと違う。「喧嘩を仕掛ける」と「指図する」!?



▲この2人と1匹の微妙な関係。ブータの「夢」っていったい何……?

DPS-Dスペシャルセーブデータ配布サービスのお知らせ

このDPS－Dスペシャルセーブデータが欲しい人は…:この攻略本付録のメモリーカードシール(上記データのシナリオ名が書いてあるモノがそれ)が応募券になっています。自分の欲しいデータのシールをメモリーカードに貼り(すべて欲しければメモリーカード3枚になります)、返信用封筒(メモリーカード1枚につき80円切手1枚を同封)と一緒に次のあて先まで。あて先:〒101-8305 (株)メディアワークス 電撃GPM スペシャルセーブデータ係。
※このサービス期間は1年間を予定しています。詳しい日程についてはDPS本誌で告知予定です。

『ガンパレード・マーチ』音楽全集

Music of『GPM』

オープニング・エンディングなどの歌詞を一挙公開!!

攻略本ながら、ファンブックとしての意味合いもかねて『GPM』で使われている音楽の歌詞を堂々公開するぞ。オープニング曲の「TAKE OR SHAKE IT」は2コーラス目を含めたすべての歌詞を。その他、ゲーム中に使われている曲やエンディング曲「SWEET DAYS」もすべてを掲載するので、ゲームミュージックファンは必見だぞ！ カラオケにはないけど、ファンならアカペラで歌うべし！

TAKE OR SHAKE IT

ガンパレード・マーチ オープニング

– lyrics of 1st –

Can hit you when you don't care
Can leave you alone when you are there
And it's up to you if you care to dare
Well, it's up to you

No names, reasons, or fantasies
NO places you can call memories
A brand new affair if you please
If you care, if you care enough to dare
The affair is on

it's all in your imagination
Taboo or just a temptation
And it's what you see when you close your eyes
Cuz it's in your mind

No dos, don'ts, or givin'-it-alls
Just floatin' with the tide, freefalls
Antique kind of ride if you please
If you care, if you care enough to see
The ride is on

Free to go if you change your mind
Free to stay if you're feelin' fine
Free to see what you've never seen, never seen before

TAKE OR LEAVE IT, TAKE OR SHAKE IT, IT'S UP TO YOU
TAKE OR LEAVE IT, TAKE OR SHAKE IT, IT'S UP TO YOU

– lyrics of 2nd –

Unseen to the physical eye
Unheard of to the physical ear
Livin' deep inside, deep inside your mind
Something you can't hide

It's been here again and again
Transcendin' who, what, where or when
A story that never ends
Never ends cuz there's on space or time
And you're mine

Free to go if you change your mind
Free to stay if you're feelin' fine
Free to feel what tou've never felt, never felt before

TAKE OR LEAVE IT, TAKE OR SHAKE IT, IT'S UP TO YOU
TAKE OR LEAVE IT, TAKE OR SHAKE IT, IT'S UP TO YOU

And it's here, it's right here, yours if you care
And it's here, it's right here, yours if you care

TAKE OR LEAVE IT, TAKE OR SHAKE IT, IT'S UP TO YOU
TAKE OR LEAVE IT, TAKE OR SHAKE IT, IF YOU CARE 'NOUGH
TAKE OR LEAVE IT, TAKE OR SHAKE IT, IT'S UP TO YOU
TAKE OR LEAVE IT, TAKE OR SHAKE IT, IF YOU CARE 'NOUGH

And it's here, it's right here, it's yours to shake

想い出になるよ

–lyrics of 1st–

笑って　笑って　今、君を見送るよ
君のそばで　想い出になるよ

泣き出しそうだよ　ほんとはね
もう君と　会えなくなるね

だけど遠くの　何かを　見つけた瞳
私のために迷う　それが苦しくて

どおってことないフリしてるんだ

笑って　笑って　今、想い出になるよ
ずっと　君の　そばにいるために

–lyrics of 2nd–

笑って　笑って　今、君を見送るよ
遠く続く　この朝の中へ

明日へ続く道を
私もひとり歩くよ

100年かけて磨いた　水晶よりも
透きとおる今朝の君に
負けたくないから

昨日の私には戻れないよ

ひとつひとつ　ただ、君が越えてゆく
寂しい夜の　すぐそばにいるよ

笑って　笑って　今、想い出になるよ
ずっと　君の　そばにいるために

ひとつひとつ　ただ、君が越えてゆく
寂しい夜の　すぐそばにいるよ

ガンパレード・マーチ～歌え友よ、力の限り～

燃える地平線に　昇る朝日を見よう
いつしか見失った　僕達のスタンス
きっと見つけられる　この地球（ほし）の上で

手を伸ばしたら届きそうな雲
少年の瞳思い出して

進め友よ風に向かって
見たこともない未来へと
どんな苦しい時だって
僕達は恐れない

光る空の下で　うねる広野をいこう
彼方に蒼く揺れる伝説のオアシス
いつかたどりつける　夢に描くなら

君と僕とのシンパシーが今
世界を変える魔法になるよ

歌え友よ力の限り
僕達だけのオリジナル
そしてマーチが始まれば
もうなにも恐くない

月が影潜（ひそ）める　闇の中でさえ
君がいるから僕がいる
Thank you my friend
（もう）大丈夫

進め友よ風に向かって
見たこともない未来へと
どんな苦しい時だって
僕達は恐れない

歌え友よ力の限り
僕達だけのオリジナル
そしてマーチが始まれば
時代は変わるさ
明日へ刻むのさ
僕達の足跡を

そうさ未来はいつだってこのマーチとともにある

ガンパレード・マーチ～突撃軍歌～

–lyrics of 1st–

絶望と悲しみの海から、それは生まれ出る
地に希望を、天に夢を取り戻すため生まれ出る
闇をはらう銀の剣を持つ少年
それは子供のころに聞いた話、誰もが笑うおとぎ話
でも私は笑わない　私は信じられる
あなたの横顔を見ているから

はるかなる未来へ階段を駆け上がる
あなたの瞳を知っている

今なら私は信じれる　あなたの作る未来が見える
あなたの差し出す手を取って
私も一緒にかけあがろう
幾千万の私とあなたで、あの運命に打ち勝とう

はるかなる未来への階段を駆け上がる
私は今一人じゃない

全軍抜刀　全軍突撃（アール ハンドゥ ガンパレード）
未来のために　マーチを歌おう
ガンパレード・マーチ　ガンパレード・マーチ

間奏

男：
「その心は闇を払う銀の剣
絶望と悲しみの海から生まれでて
戦友達の作った血の池で　涙で編んだ鎖を引き
悲しみで鍛えられた軍刀を振るう
どこかのだれかの未来のために　地に希望を
天に夢を取り戻そう
われらは　そう　戦うために生まれてきた」

–lyrics of 2nd–

陰謀と血の色の空から　それは舞い降りる
子に明日を　人に愛を取り戻すため舞い降りる
闇をはらう黄金（きん）の翼を持つ少女
それは子供のころに信じた夢　誰もが笑う夢の話
でも私は笑わない　私は信じられる
あなたの言葉を覚えているから

はるかなる未来への生命をかき抱く
あなたの鼓動を知っている

今なら私は信じれる　あなたの宿す未来が見える
あなたの差し出す手を取って
私も一緒に走り出そう
幾千万の私とあなたで　あの運命を打ち破ろう

はるかなる未来への階段を駆け上がる
私は今一人じゃない

全軍抜刀　全軍突撃（アール ハンドゥ ガンパレード）
未来のために　マーチを歌おう
ガンパレード・マーチ　ガンパレード・マーチ

そうよ未来はいつだって
このマーチとともにある
私は今一人じゃない　いつどこにあろうと
ともに歌う仲間がいる
死すらも超えるマーチを歌おう
時をも超えるマーチを歌おう

全軍抜刀　全軍突撃（アール ハンドゥ ガンパレード）
どこかのだれかの未来のために
マーチを歌おう
ガンパレード・マーチ　ガンパレード・マーチ
ガンパレード・マーチ　ガンパレード・マーチ…

SWEET DAYS

ガンパレード・マーチ エンディング

雨上がりの SUNDAY
街は　ロマンティックなトキメキ
めぐりあいは ONE DAY
愛し合った　天使の約束

もっと深く　恋に落ちましょう
Don't worry, be Happy. yeah!

あなたと私　グレイの空を飛び越えて
あなたと私　見つけた午後はマスカット
あなたと私　たまにブルーになるときも
あなたと私　映画のようにくちづけて
未来は　バラ色

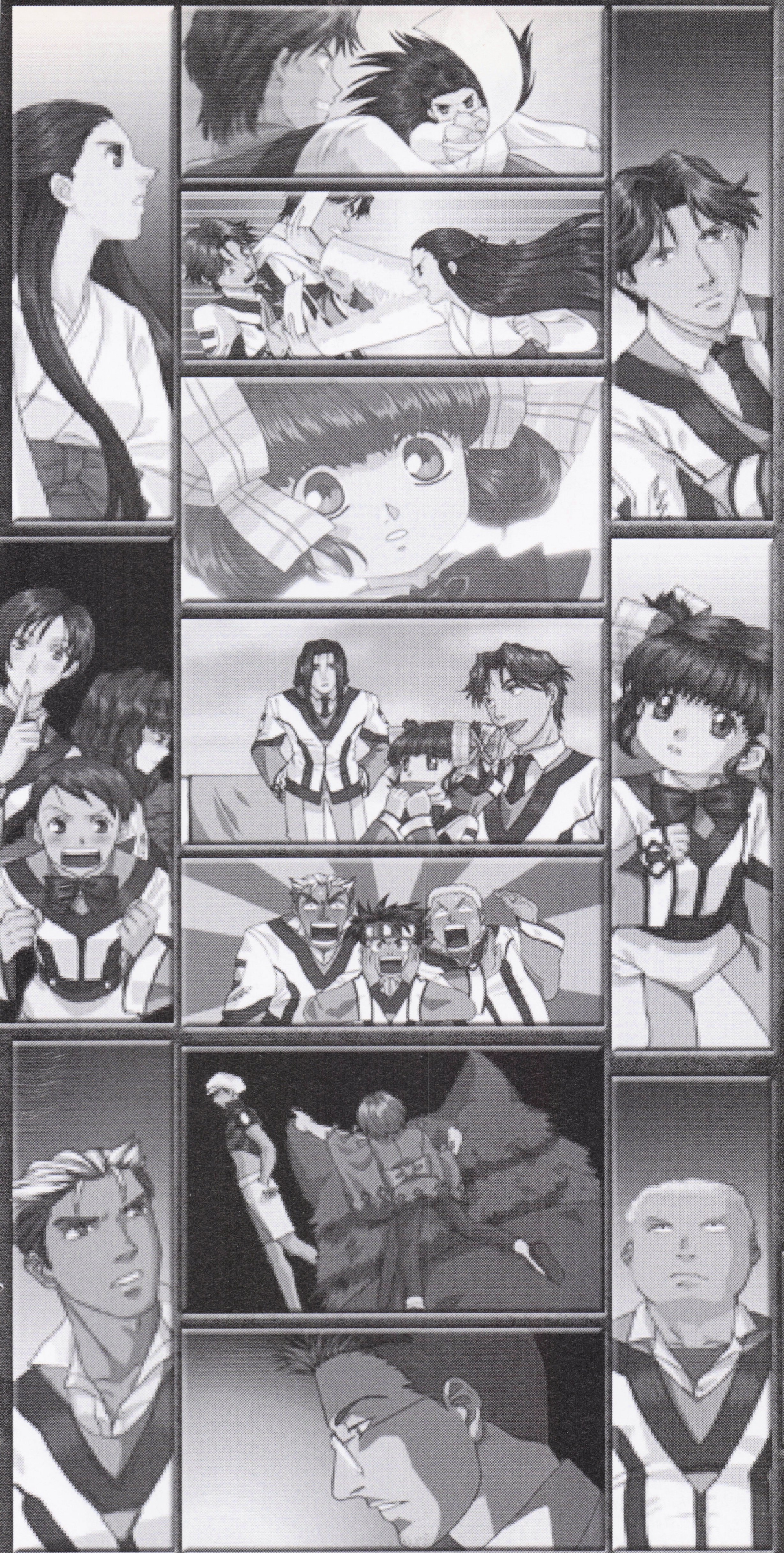
好きになるとロンリー
それは　神の　Hipなイタズラ
嘆かないでダーリン
明日も　愛を信じていきましょ

この世界は　愛で生まれた
Don't worry, be Happy. Yeah!

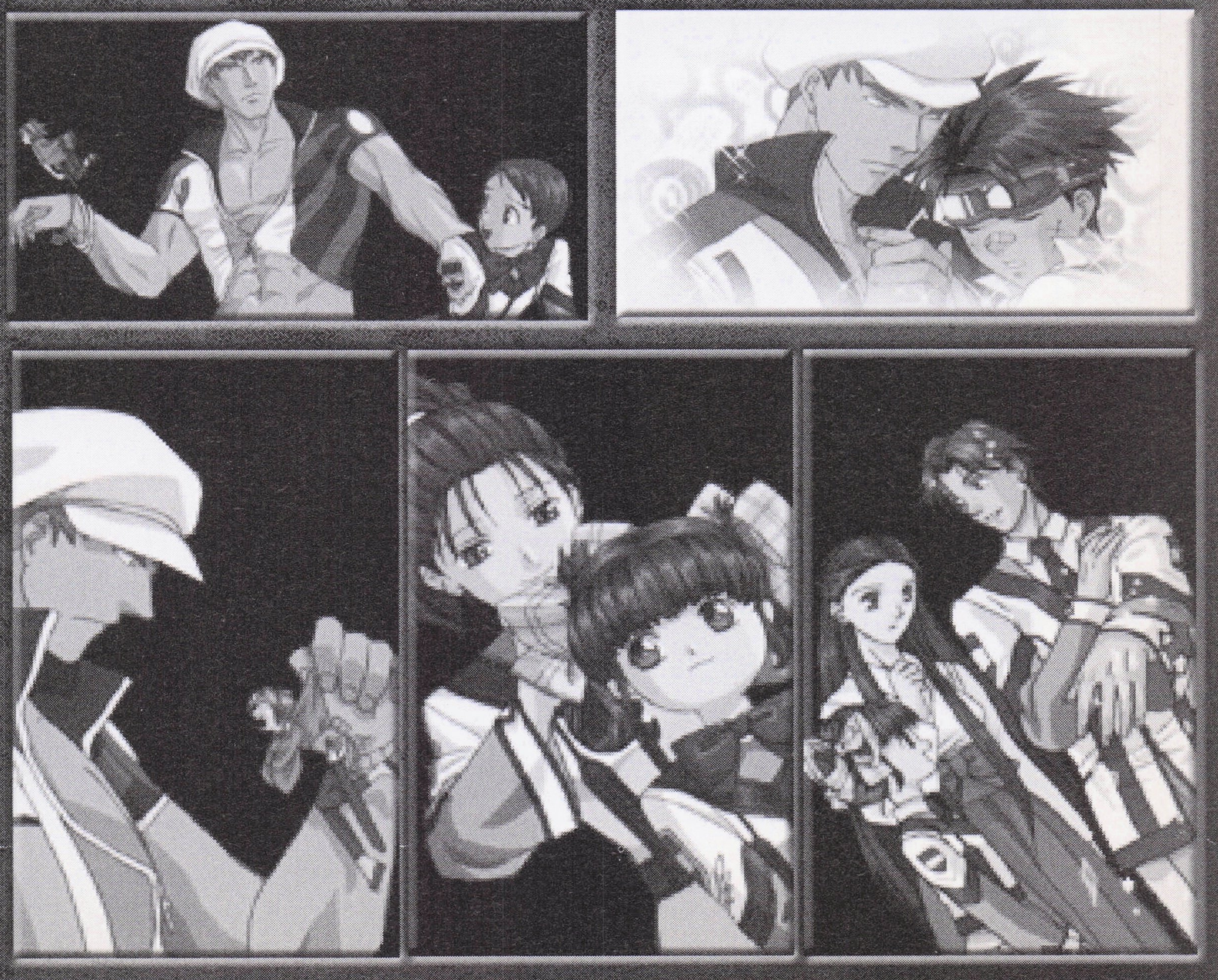
あなたと私　胸に聴こえる LOVE SONG
自由なふたり　街のウワサも届かない
あなたと私　瞳の奥に流れ星
ふたりがいれば　他になんにもいらないわ
夜空も　バラ色

あなたと私　甘い GROOVE 抱きしめて
あなたと私　もっと遠くへ行きたいわ
神様　そんな難しいことじゃないでしょ？
あなたと私　ふたりの恋を導いて
未来は　バラ色

リプレイ



初めて『GPM』をプレイする際の（もしくは始めたばかり）、指針の立て方の例として、GPM攻略班によるリプレイを掲載。攻略的な要素だけでなく、読み物としても楽しめる内容にまとめてみた。



PART1

速水でやり込みプレイ！

☆3番機で絢爛舞踏章を取り、ランクSを目指す

第1～2週 3月4日～3月13日 サムライになるための最低条件とは……

戦車兵試験に合格すべく、ひたすらパラメータ上げ。まずは活動の資本となる体力・気力・運動力から鍛えることに。また、ただ普通に訓練をするだけでなく、裏マーケットでパラメータアップ系のアイテムも購入しておいた（資金源は、今町公園で入手できる「金の延べ棒」）。

第3～4週 3月14日～3月27日 来たるべき戦いに備え心身を共に鍛えよ！

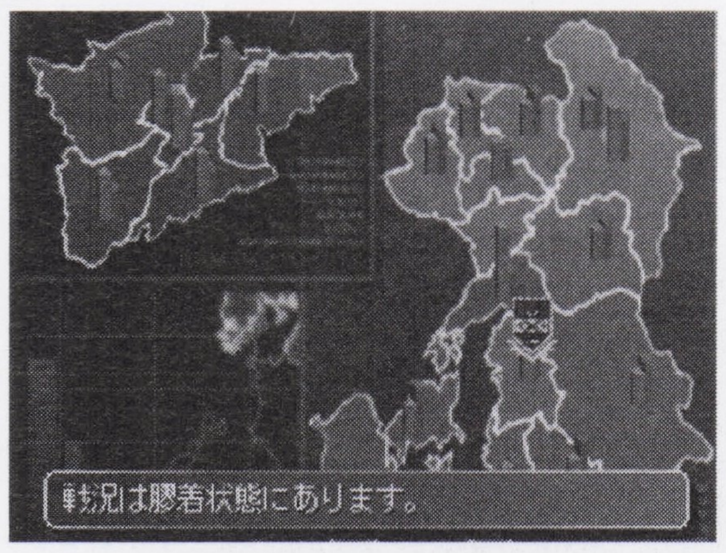
小隊として必要な人員が着々とそろい始め、出撃の日も近づいてきた。戦いの日々に備え、訓練＆仕事をこなしつつ、NPCたちからコマンドを習得していった。話術をレベル2、魅力を評価Bまで上げたあとは、NPCに性別の分け隔てなく提案を行い、仲良くなるようにした。

第5～6週 3月28日～4月10日 出撃準備万端 今が攻勢の時！

だんだんと、幻獣側の勢力が人類側を圧迫し始める。だが、こちらもダテに毎日深夜まで訓練しているわけではない。並大抵の幻獣には負けないだけの実力はあるはず。そろそろイベント戦闘の〝降下作戦〟と〝熊本城攻防戦〟に挑戦してもいいころだろう。この2つのイベント戦闘を起こすには、舞と仲良くなりつつ、降下技能の代用となる天才技能を習得するのが最も効率的と考え、舞と一緒に仕事＆訓練を日々、繰り返すようにした。

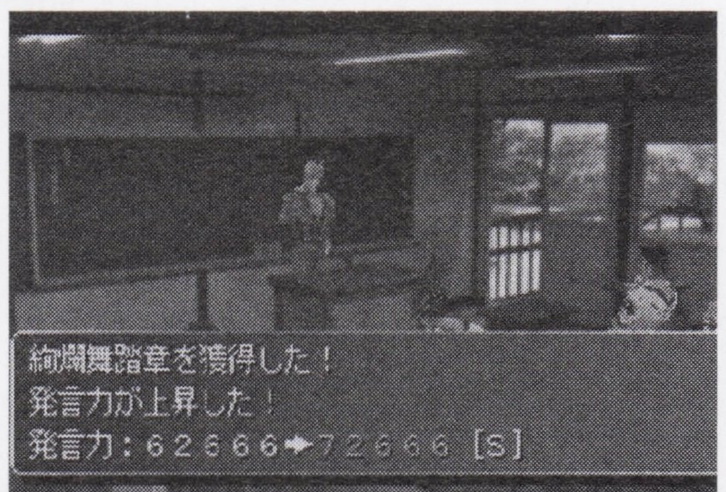
しかし、どういうわけか、ほかの技能は次々と習得していくのに、天才技能だけ習得することができない……。結局、ヨーコさんと一緒に訓練をし、降下技能の習得に成功。【4月1日】に、準竜師から降下作戦の参加依頼がきた。この時点でのパラメータは、仕事評価（3番機）が全項目1000前後、体力と運動力が1100前後といったところ。さらに、「猫の首輪」と「来須の帽子」は3月のうちに手に入れておいた。これならば、降下作戦を十分に乗り切れるはず。予定通り、ほぼ無傷で降下作戦成功！　この戦闘から5日後の【4月6日】、舞とのイベントを進め、熊本城攻防戦に挑むことに。この戦闘では、機体に故障が発生したものの、即日で直る程度に過ぎず、危なげなく勝利を収めることができた。その2日後、大きな戦闘を乗り越えて勢いがついたところで、舞に愛の告白をすることにした。こうして舞と恋人関係になり、芝村の証である「WCOP」を獲得した。なお、ちょうどこの辺りで、情報と同調技能がレベル3、そして知力が評価と条件がそろったため、各種プログラムの作成とテレパス＆テレポートの活用を始めるようになった。

第7～8週 4月11日～4月24日 大局を制したあともさらなる高みを目指す



ランクSを達成するための、さしあたっての目標である「絢爛舞踏章」を目指し、黙々と戦闘をこなしていく。プログラム「電子妖精」の作成を毎日行っていたため、発言力はかなりたまったが、つい使いすぎて、撃墜数が300に達する前に幻獣を全滅させてしまうというミスを防止するため、「N・E・P」は陳情しなかった（使う気はなくても、NPCに使わせないようにするために、自機に装備しなくてはならなくなり、ジャマとなる）。また、パラメータも必要以上に上げないようにし、膠着状態を保つように心がけた。よって、これまでパラメータ上げに使っていた時間を技能習得に費やすこととなった。NPCに会えば「一緒に訓練（仕事）しない？」を提案し、空いた時間があれば技能訓練を行うようにした。こうして、次々と技能を習得していったが、あいかわらず天才技能だけが習得できない。結局、最後の最後まで習得できず……。

第9～10週 4月25日～5月8日 銀の剣と盾を持ち死を告げる天使となる

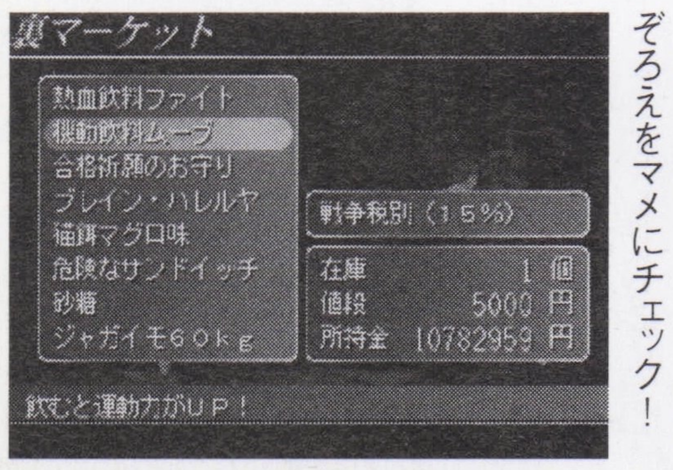


ついに累計撃墜数が300体を超え、「絢爛舞踏章」を獲得。ランクSを目標としてきたため、「傷ついた獅子章」と「国連軍平和維持章」の獲得はできないが（「傷ついた獅子章」は戦死者が必要、「国連軍平和維持章」は戦況的にムリなため）、「深紅のスカーフ」と「銀楯従事章」は取れるはず。「深紅のスカーフ」は1日だけ司令になることで獲得できたが、「銀楯従事章」はそうはいかない。まずは2番機整備士に異動し、予備機体と交換。仕事評価をいったん下げてから、地道に整備士の仕事にいそしみ、1週間で「銀楯従事章」を獲得した。なお、この期間中にNPCたちが戦死しないよう、「N・E・P」を2つほど陳情しておいた。これにより、幻獣は戦闘開始と同時に非実体化して逃亡。すべて引き分けとなった。【5月8日】、3番機パイロットの座に復帰し、「？？？戦」を発生させ、ランクSでクリア！

リプレイのポイントはここだ!!

Point 1 パラメータアップアイテムを使おう

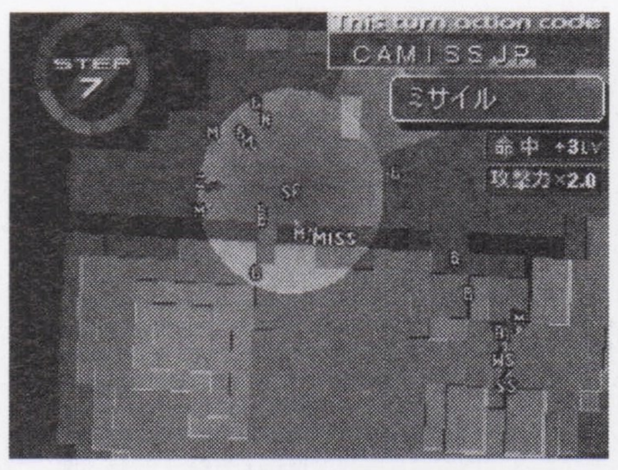
パラメータアップ系のアイテムを使うことで、序盤の体力＆気力の不足をその日のうちに解消することができる。逆に、パラメータが上がりにくくなる終盤で使うためにアイテムをキープしておくという手もある。場面に応じて使い分けよう。



◀売店や裏マーケットの品ぞろえをマメにチェック！

Point 2 イベント戦闘の発生時期を調整

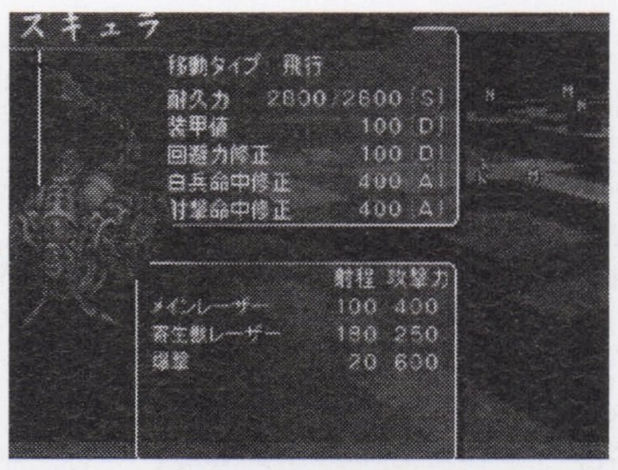
降下作戦と熊本城攻防戦は、発生条件を知っておくことでだいたいの発生時期をこちらでうまく調整することができる。パラメータが十分に上がったら、連戦にならないように注意しつつイベントを発生させるようにしていこう。



◀パラメータが不十分だと、苦戦することになるぞ。

Point 3 戦況は膠着状態をキープしておく

戦闘に慣れてくると、ついやってしまいがちな失敗が、「幻獣の倒しすぎ」だ。累計撃墜数が300体に届く前に幻獣を全滅させてしまうと、ランクSが達成不可能となってしまうので、少しは手加減をするように注意しよう。



◀戦力評価の高いスキュラを見逃すと効果的だ。

《状況報告》リプレイ結果

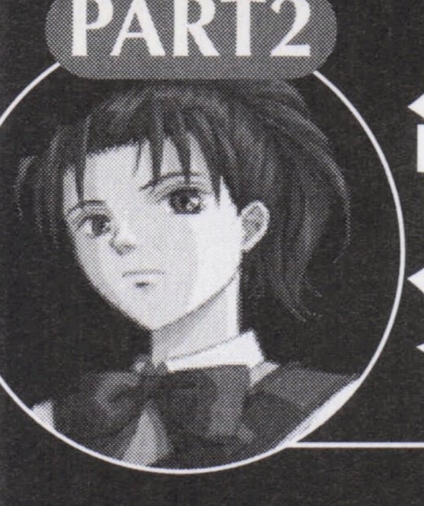
ランクSを取ることを大前提に、やれることを手当たりしだいにやったといった感じのプレイとなった。そのため、ただ単にランクSを取るだけなら、左記の3つのポイント以外の行動は、おざなりにしてしまっても大丈夫だぞ。

◀勲章も、「深紅のスカーフ」や「銀楯従事章」などを、ムリに獲得する必要はないだろう。

ガンパレでガンパレ No.81

【士魂徽章】田辺が士魂徽章を受章した。茜に話しかけると「一回しか言わないけど」と説明してくれた。その後また声をかけると再び「一回しか言わないけど」……。己は記憶力ないんかい！　（ネタ提供：あかささん）■編：頭のいい彼のことだから、気を回して念を押してくれたのでしょう。もしくは、「さっき言ったことなんて、どうせもう忘れてるだろう」とか見下されているのかも。

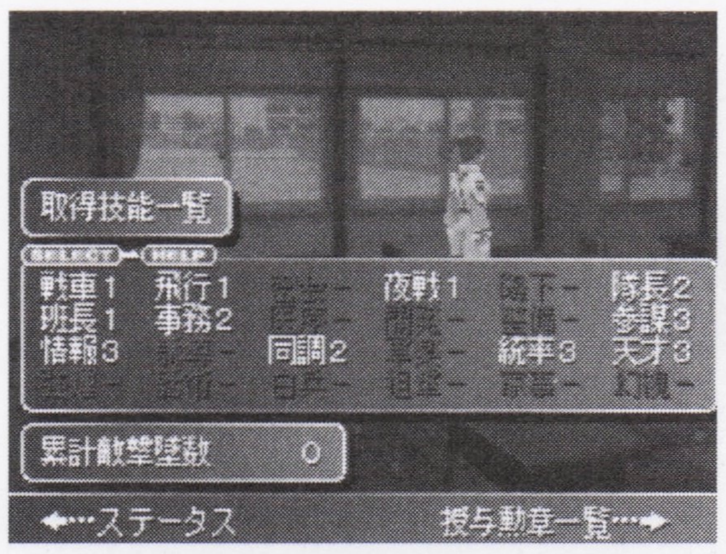
PART2



舞でやり込みプレイ

☆ヒーロー、芝村舞で小隊を建て直し、ランクSを目指せ！

　このリプレイでは、SLGが苦手なプレイヤーがプレイしたデータを、エースパイロット（＝ライター）が引き継いでプレイして行くという、少々変わったプレイスタイルになっている。



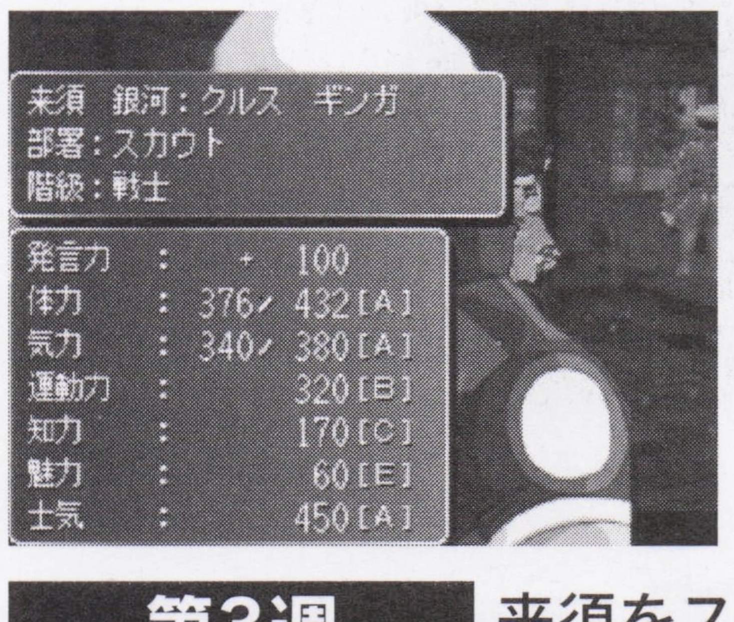
◀能力的に恵まれているキャラなので、訓練をあまりしなくてもいい。最初から天才と情報が3なので、全技能レベル3と同等の能力なのだ。

第1回　3月4日～5月10日　すべてに恵まれたヒーロー。しかし……

【3月4日】すべての技能を兼ねる、「天才3」を習得しているうえに、毎朝「お弁当」に加えて「金の延べ棒」やら「電子妖精」やらが手に入る舞。まさに、『GPM』のヒーローにふさわしい恵まれっぷりである。1周目の速水では辛酸をなめさせられた、SLG不得意な私だが、このキャラならば好成績が残せるに違いあるまい。【3月7日】ゲームスタートからわずか3日目で初出撃。とはいえ、この3日間、何もしてこなかったわけではない。仕事も訓練もしっかりとこなしているし、ステータスアップ系のアイテムによるドーピングも行なっている。準備は万端だ。そして戦闘の結果は、……勝利！　3番機の撃墜数は1体のみにとどまったが、小隊への損害は0であったので、おおむね良しとする。【3月24日】初出撃から3週間、NPCたちと仲良くなり、コマンドを多数習得した。戦闘も着実に勝利を収め、来須という恋人もできた。まさに順風満帆といったところであった。しかし、この日の戦闘で、なんと来須が戦死してしまったではないか！　よりによって、恋人が最初の戦死者になろうとは……。【4月7日】来須の死後もどうにか勝利を収めてきたが、ついに大敗を喫することに。この日を境にして、小隊に負けムードが漂い始めた。【4月12日】前日の戦闘で3番機は故障を起こし、本日の戦闘には参加できず。戦闘結果を見守っていたが、スカウトの若宮と、1番機の壬生屋が死亡。昼に、壬生屋用の士翼号を陳情していたというのに、1日遅かったか……。【4月14日】1番機のパイロットが抜けた穴は、予想以上に大きかった。整備班の人間がパイロットにならざるを得ないという状況に追い込まれてしまった。さらに事態は最悪を極め、食糧難が発生する。この日も出撃があったが、結果は大敗。この流れを変える手立てはないのだろうか？【5月10日】4月12日を皮切りに始まった、明らかに不敵材不適所な配置換えの連発。建て直しをしようにも、人材不足だけはどうにもならず、ズルズルと戦死者を増やす結果に終わった。最終的な戦死者は14名。まさに大敗。

第2回　3月17日～4月29日　どこまで小隊を建て直すことができるのか？

　前のプレイのターニングポイントとなった「来須の戦死」の日からちょうど1週間前となった、3月17日のからのやり直しを、ランクSを獲得したエースパイロット（＝ライター）が担当することに。舞は5121小隊を建て直し、絢爛舞踏になれるか!?



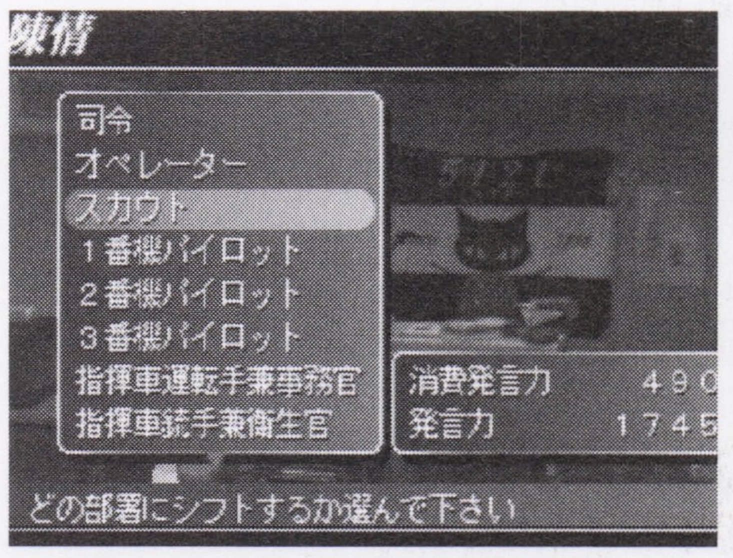
◀来須の身体能力は、スカウトにしておくにはもったいないため、2番機のパイロットに配置換え。これで戦死することもないだろう。

第3週　3月17日～3月20日　来須をスカウトからパイロットに配置換え

　故障した2番機を予備機と交換。配置換えで司令が善行から狩谷に。いきなりドタバタした状態だ。とりあえず、舞の昇進を陳情。【3月18日】今回こそは来須を死なせないように、2番機のパイロットに配置。

第6週　4月6日～4月10日　ランクS間近「黄金剣翼突撃勲章」獲得

【4月6日】HR、政府の「戦争宣言」正式発令。出撃（撃破数15）。累計撃破数150突破。【4月7日】HRで「黄金剣翼突撃勲章」を獲得。仕事評価がオールSに。ここまでの間に、何度も陰謀で無謀な配置換えが行われてきたが、その日の間に陳情して対処している。



◀陰謀などで連日発生する配置換え。そのたびに芝村準竜師に陳情して、元に戻す。発言力に余裕のある舞なので、惜しみなく陳情しよう。

第9週　4月28日～4月29日　「絢爛舞踏章」達成！ランクSもいただき!!

【4月28日】これまでの戦法は「移動→防御→狙いをつける→ミサイル→防御→幅跳び」。「幅跳び→突き→返し刃」のコンボを交えつつ2発目のミサイルの向きを合わせる。2発目の「ミサイル」のあとに残った敵は、「幅跳び→突き→返し刃」のコンボで始末している。この戦法で出撃のたびに、平均して12～13体の幻獣を撃破できるのだ。そして、今日も出撃（撃破数13）。今回の戦闘で、なんと累計撃破数ピッタリ300に。【4月29日】HRで「絢爛舞踏章」を獲得。NPCとの会話イベントを経て、？？？戦へ。最後は「精霊手」でフィニッシュとなる予定だったが、なんとこれをはずしてしまい、士魂号が壊れてしまう。歩兵となってしまったので、念のために装備しておいたアサルトライフル2丁の「全力射撃」で勝利。ラストはヒヤヒヤものだったが、ランクSクリア達成！

リプレイのポイントはここだ!!

Point 1　NPCを戦死させないようにするには

　1度プレイすれば気がつく、NPCの戦闘ベタ。敵中に突撃して死んでしまうようなら、勝手に武装を変更しておくことをオススメするぞ。「展開式増加装甲」を2つ装備させておけば、機動力が落ちて突撃しにくくなるのだ。

◀NPCの機体の装備を勝手に変更。

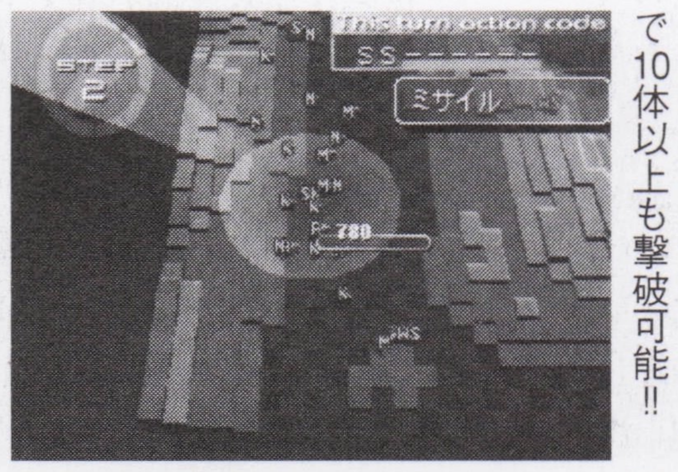
Point 2　無謀な配置換えは、その日の間に修正

　陰謀での配置換えはもちろんのこと、無謀な配置換えが行われた場合は即座に陳情して、元に戻そう。特に、戦闘能力の低いNPCがスカウトになった場合、ミノタウロスやスキュラの1撃で戦死してしまう場合が多いので注意。

◀もしものときのために、発言力は残しておこう。

Point 3　絢爛舞踏賞を取るための戦い方

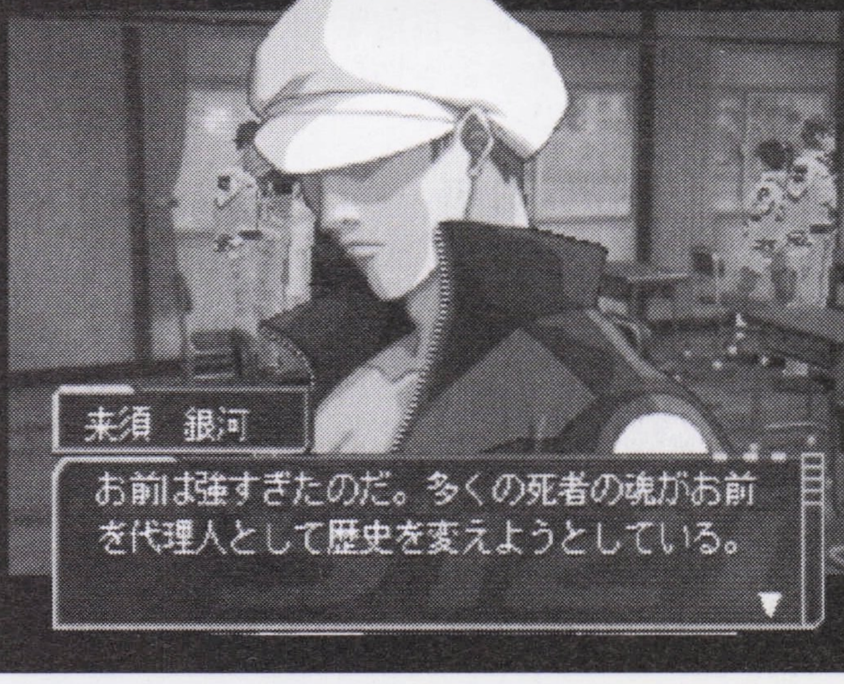
　幻獣を300体以上撃破するためには、戦闘の腕を磨くことも大切。3番機であれば、敵の中に跳び込み「防御→狙いをつける→ミサイル」が基本になる。発言力が余るようなら「N・E・P」を陳情すると一気に戦闘がラクになるぞ。



◀「ミサイル」なら、1発で10体以上も撃破可能!!

《状況報告》リプレイ結果

　ランクSを獲得でき、リベンジは成功した。しかし、舞の能力に頼った部分が多く、満足の行く結果とは言えないかもしれない。配置換えによるトラブルも、事後処理以外の解決策を見い出せぬままクリアとなってしまった。



◀来須の部署を換えたことが、配置換えが乱発する要因の1つになっているのだろうか……。

ガンパレでガンパレ No.82
【師匠……】戦時下に置かれ、最前線に投入されながらも、比較的平和（除く争奪戦。笑）だった5121小隊に突如吹き荒れるバイオレンスの嵐！　親友に、子どもに、車椅子にと傍若無人に蹴りかかっては撃退される。そんな彼の名は、愛の伝道師・瀬戸口師匠！　……したり顔で「ラブだぜ」とか言われてもなぁ（苦笑）。（ネタ提供：Yinさん）■編：愛とは、時として痛みをともなうことも……、って違いますね。

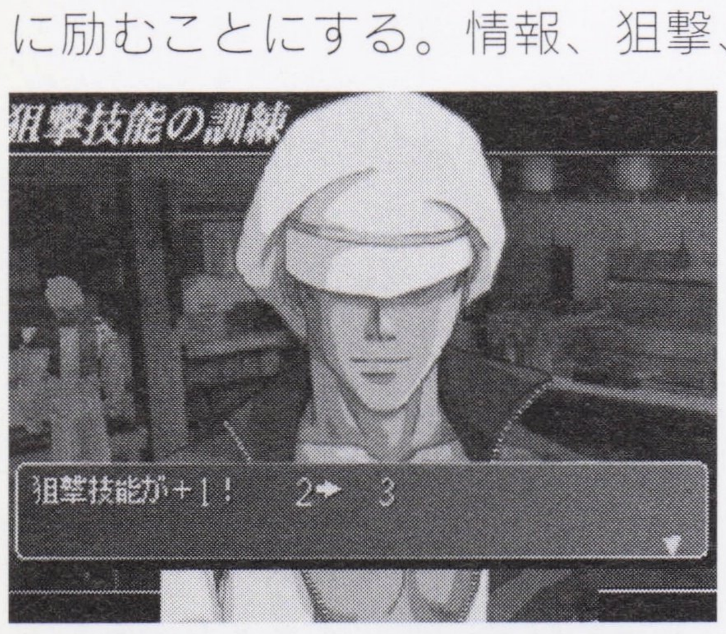
PART3

来須でやり込みプレイ！

☆幻獣をバッタバッタとなぎ倒しランクSを目指す！

第1～2週 3月5日～3月18日 1日わずか10分の訓練で驚きの体に(ウソ)

なんといってもスカウトは体が資本。まずは戦闘に必要な技能の習得と、肉体強化を中心に訓練に励むことにする。情報、狙撃、白兵などの技能を取るかたわら、体力、運動力の訓練も行い、体を鍛える。この間、何度か戦闘も発生するが、すべて勝利。しかし、どの戦闘でも撃墜数が1ケタ止まりで、なんだか先行きが不安になる。そこで、NPCと会話して、いろいろな提案を習得しつつ、地道に訓練、仕事に励む。狙撃や白兵といった必須技能は、レベル2まではカンタンに取れるものの、レベル3は失敗続きでなかなか取れない。さらに、発言力も不足してきたので、「電子妖精」を作る。しかし、こちらの成功率も50%ほど。強運技能や知力が不足しているせいだろうか。なかなか思いどおりにはいかないものだ。また、このころになると戦闘はコツをつかめたのか、撃墜数の平均がようやく2ケタに。これで「絢爛舞踏章」に一歩近づいた……ハズ。

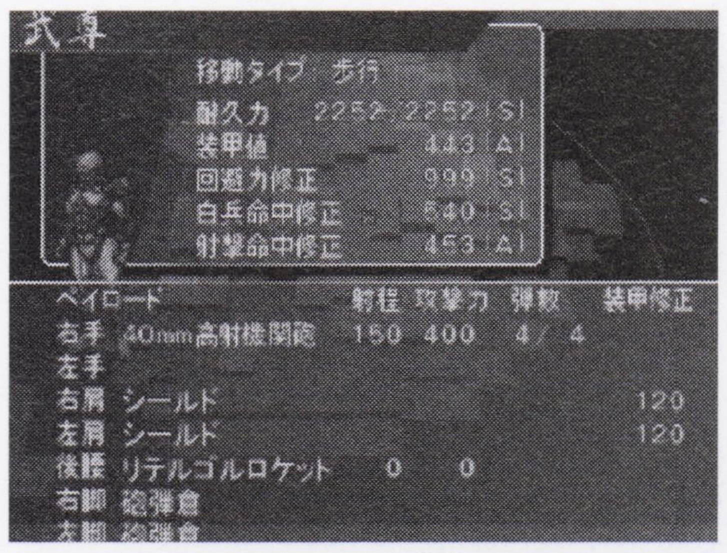


第3週 3月19日～3月25日 慣れてきたころに思わぬ落とし穴が……

1回の戦闘で、だいたい10体以上の幻獣を撃破しつつ、毎日訓練。「熱血飲料ファイト」などのアイテムでドーピングもして、かなりいい感じで進む。「この調子でいけば、けっこう楽勝なのでは？」などと思っていたら、思わぬ落とし穴が。撃破数を稼ぐために、士魂号のパイロットをすべてはずしておいたところ、幻獣がいきなり大増殖したのだ。スキュラとミノタウロスしかいない状況で、戦力はスカウトの来須のみ！ これは勝てないと判断し、命からがら逃げ出すハメに……。怖かったので、オトリとして1番機に壬生屋を乗せることにする。そんなつらい日々ではあったが、1つだけよいことが。仲よくなっていたせいか、舞から告白されてしまったのだ。で、返事は当然OK！ スカウトでは「熊本城攻防戦」が戦えないため、あまり会話できないのはわかっていたが、ついうっかり。それくらいつらかったんです。

第4週 3月26日～4月1日 訓練強化週間で来須の体をビルドアップ！

訓練の効果がいまひとつだったので、作戦会議で「訓練強化週間」を提案、可決される。これで訓練の効果が通常の2倍。ところが、ガンガン訓練したいのに、こういうときに限って戦闘が起きまくって、ちゃんと訓練できない。さらに、降下技能を持っていたために、【4月1日】に「降下作戦」が起きる。装備が「40mm高射機関砲」だったりして、かなりツライ戦いになったが、どうにかクリア。スキュラがいるのだから、「煙幕手榴弾」の1つも持たせてほしかったかも。



第5週 4月2日～4月8日 二兎を追う者は一兎をも得ず……ですか？

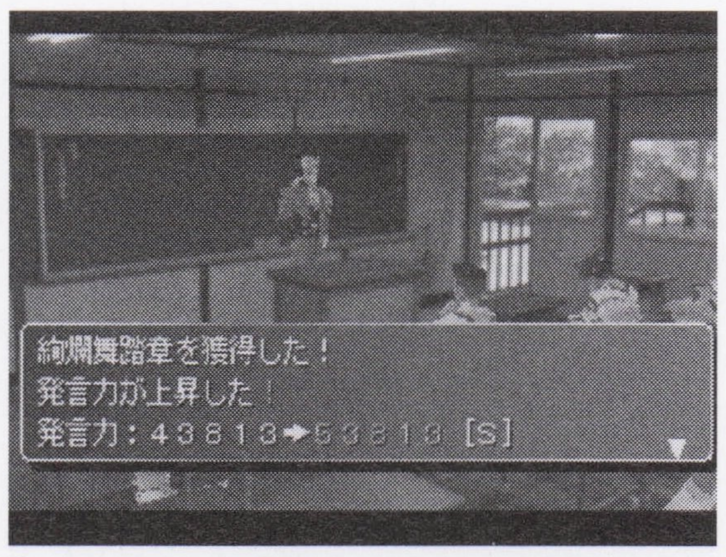
「降下作戦」の戦果か、「黄金剣突撃勲章」に「銀剣突撃勲章」、「星従軍章」など勲章のオンパレード。それでも、「絢爛舞踏章」まであと200以上。う～む、ヒーローへの道のりはまだまだ遠い……。さらに、舞とヨーコの間で争奪戦が！ オーノー、なんてこったい。しかし、「あやまる」を持っていなかったため、しばらく2人を無視することにする(ヒドイ恋人だ)。この頃になると、体力、運動力ともに2000くらいになったので、士魂号のパイロットをすべてはずし、撃墜数アップを目指す。

第6週 4月9日～4月15日 ジャンジャンバリバリ幻獣を狩りまくる！

300まで残り200ということで、ガンガン幻獣を狩っていくことにする。毎回15体は撃墜し、なかなかいい感じ。これならなんとか「絢爛舞踏章」を取れそうな予感。訓練強化週間が終わったので、また提案し、再度訓練強化週間にする。先週起きた悲劇(争奪戦)を繰り返さないため、「密会」技能をもらうべく岩田と一緒に訓練。しかしなかなかくれない。おいおい、頼むよイワッチ……。この週は、岩田と訓練・仕事をする以外、ずっと運動力の訓練をして過ごすことになった。

第7週 4月16日～4月22日 ついにヒーロー誕生！めでたし、めでたし!!

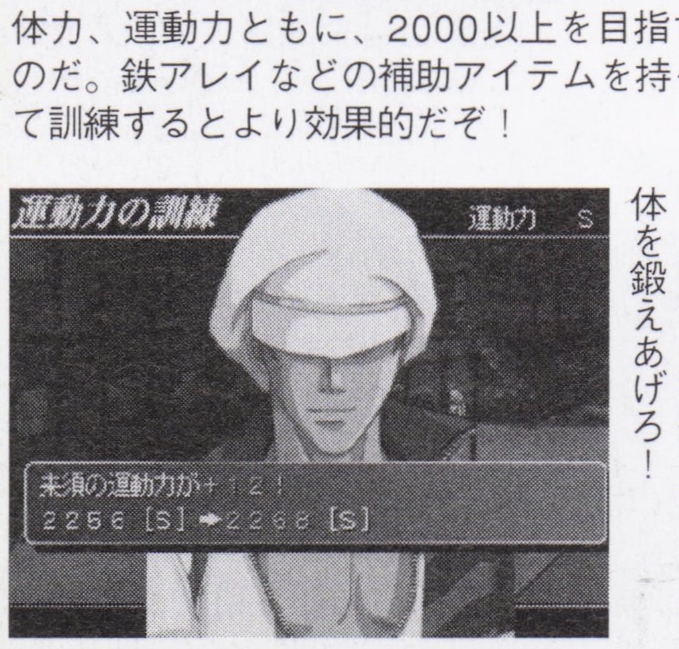
あとはもうとにかく幻獣を狩るのみ！ キックの1撃でスキュラも倒し、1戦で最高25体の幻獣を倒すというハイペースで、撃墜数を増やしていった。その結果、【4月20日】総撃墜数300オーバーとなり、無事に「絢爛舞踏章」を獲得。そのあと、スカウトではランクSクリアが不可能なので、3番機のパイロットに移動する。おまけに「N・E・P」も陳情。なんだかチキンな感じもするが……。パイロットに移動したその日にイベントを起こし、無事クリア。当然ランクはS。



リプレイのポイントはここだ!!

Point 1 最初はとにかく体を鍛えるべし!!

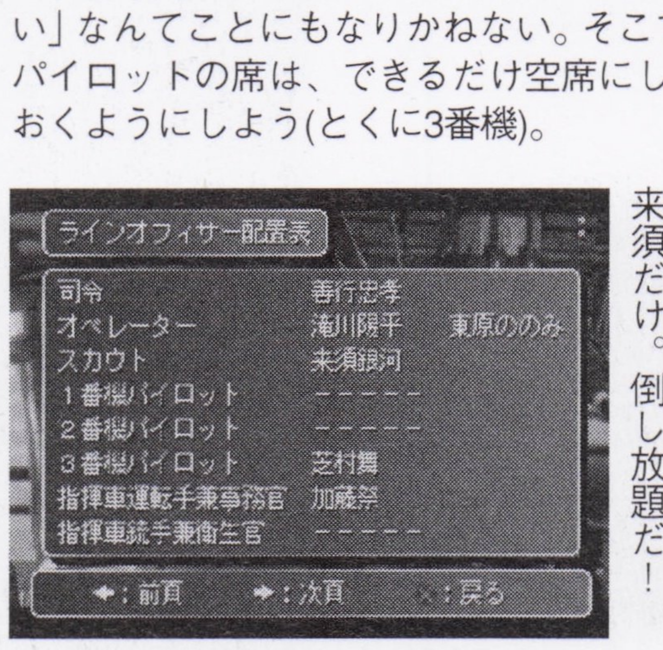
スカウトの基本は、なんといっても体。士魂号に守られているわけではないので、とにかく、ゲーム開始直後は体を鍛えよう。体力、運動力ともに、2000以上を目指すのだ。鉄アレイなどの補助アイテムを持って訓練するとより効果的だぞ！



◀とにかく訓練しまくって体を鍛えあげろ！

Point 2 NPCは極力戦闘に参加させない

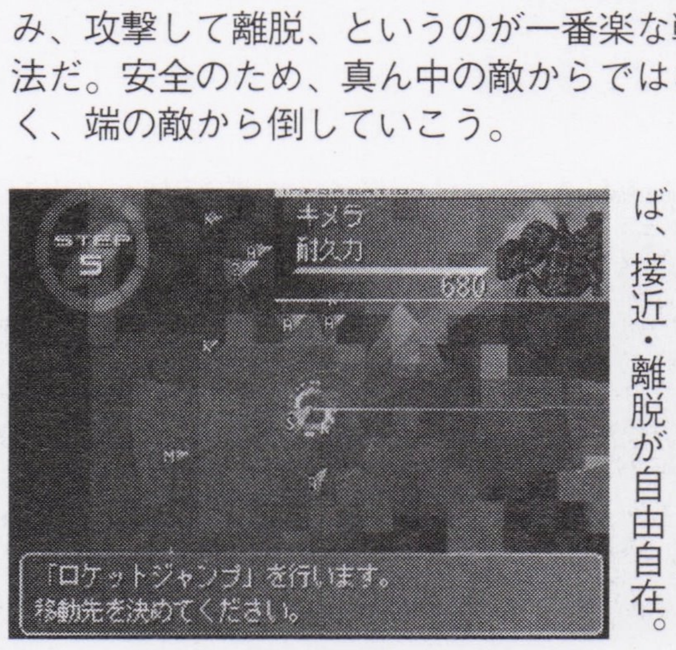
スカウトでのプレイで問題なのは撃墜数だろう。攻撃力が低く、数を稼ぎにくいので、士魂号が一緒にいると「1体も倒せない」なんてことにもなりかねない。そこで、パイロットの席は、できるだけ空席にしておくようにしよう(とくに3番機)。



◀この配置なら、戦うのは来須だけ。倒し放題だ！

Point 3 戦闘はヒットアンドアウェイで

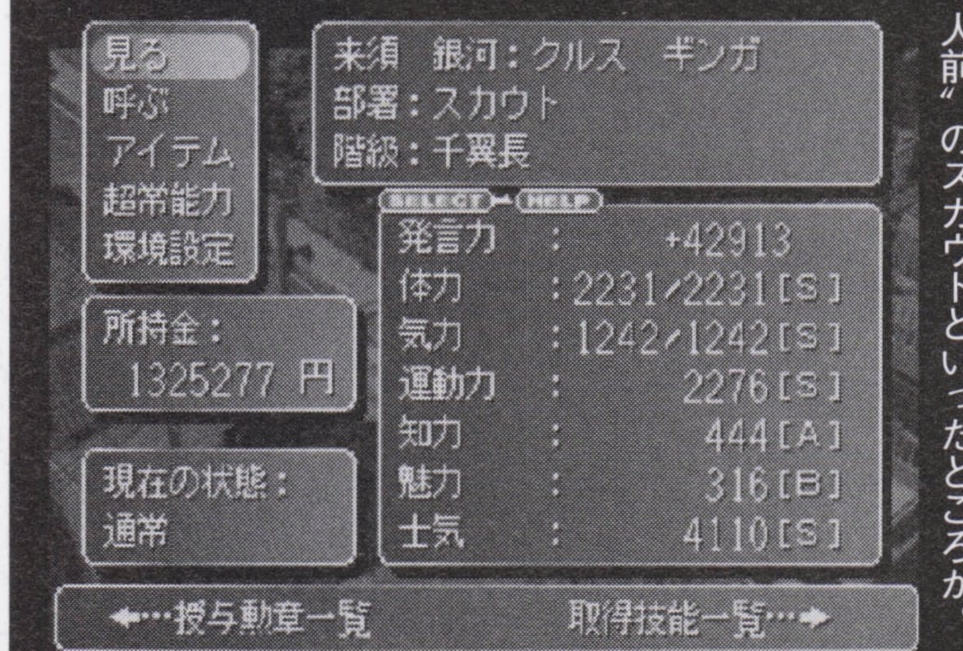
スカウトは肉弾戦なのでダメージは即、死につながる。そこで、リテルゴルロケットを装備して、ロケットジャンプで跳び込み、攻撃して離脱、というのが一番楽な戦法だ。安全のために、真ん中の敵からではなく、端の敵から倒していこう。



◀ロケットジャンプを使えば、接近・離脱が自由自在。

《状況報告》リプレイ結果

序盤は撃墜数が伸びず、どうなることかと不安だったが、後半は慣れたせいか、順調に数を増やし、無事にランクSでクリアできた。ただ、パイロットが配属されるたびに、違う部署へ配置換えするのが面倒といえば面倒だったが。

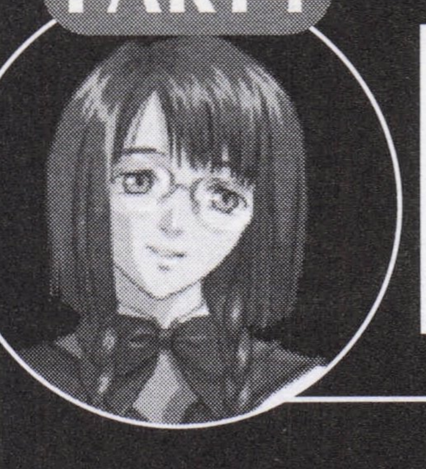


◀体力、運動力に特化した来須のパラメータ。ここまで鍛えて、やっと"一人前"のスカウトといったところか。

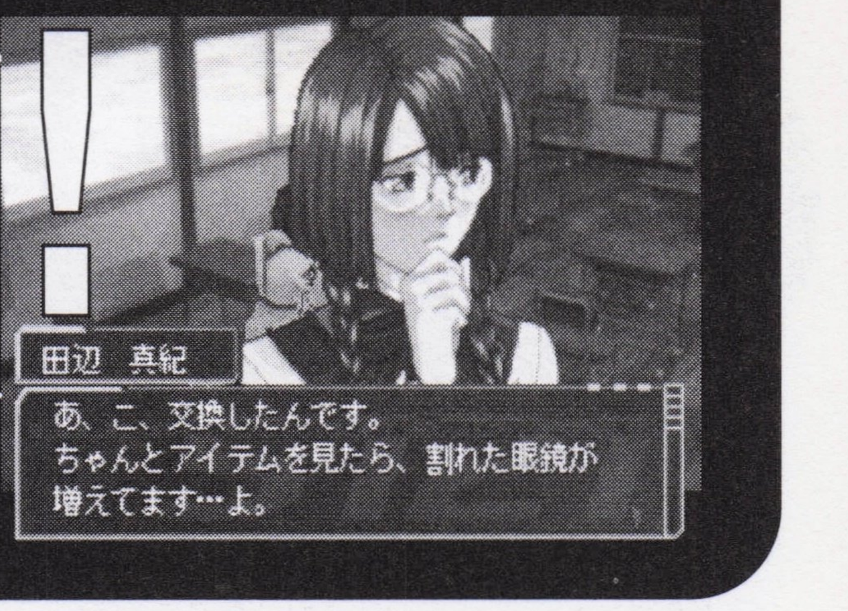
ガンパレでガンバレ No.83

【見る時は一緒だぞ】速水でプレイ中、壬生屋と仕事をしていると、大親友の滝川が話しかけてきた。「Hな雰囲気ってあるらしいぜ。見る時は一緒だぞ」話を聞いて不潔と思ったのか、静かにその場を去る壬生屋。残された速水と滝川。果たして、場はHな雰囲気に……!? （ネタ提供：漣[Ren]さん）■
編：この組み合わせの場合、速水と滝川のどちらに主導権が……？

PART4



田辺でやり込みプレイ!



☆とにかく前向き！　乙女心と整備で人類を勝利へ!!

第1週 3月4日～3月6日　プロローグ～そして あの人との再会

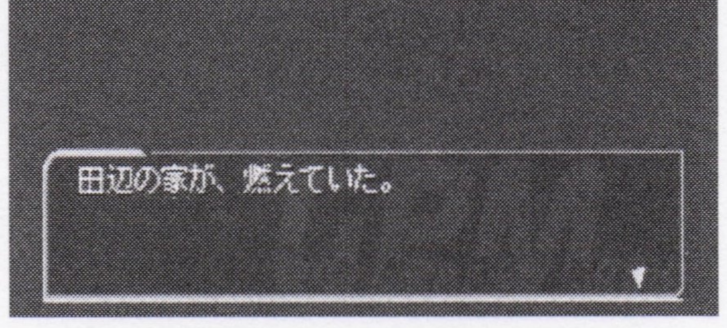
【3月4日】ガーン……いきなりいじめられている田辺。ヒデエ……、とか思っていたら遠坂登場。好きなところに転属させてくれるらしい。いいヤツだ。今日は初登校の日。さっそく遠坂に話しかける。どうやら、田辺のことは覚えていてくれたらしい。どこからともなく、「遠坂さんのハートをゲットせよ」と、勝利条件が表示される。臨むところですよ！　とはいえ、提案コマンドがぜんぜん足りないので、いろんな人に話しかけることに。あと、魅力の訓練もしておく。乙女たるもの、魅力がなくちゃダメでしょう……たぶん。

◀もらった命令書は、彼に会うために使ったようなもの。彼のハートをゲットして、ついでに「金の延べ棒」で貧乏生活ともさよならです。

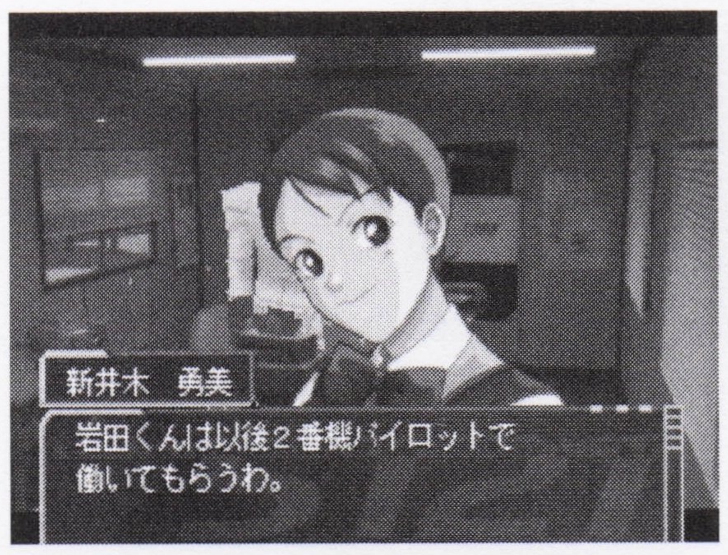
【3月5日】朝、売店で「イカスネクタイ」を発見。遠坂さんに似合うかな？　などと思っていたら、ショーウインドウのガラスを割る。弁償をし、所持金0。気を取り直し、昼休みに遠坂に話しかける。「君には執事の才能がある」とほめられた。喜んでいいのか悩む。めげずに話しかけると、「作戦会議をしよう」と「プレゼント」の提案を教えてもらった。喜びつつ自分の席に戻ると、机の中に手紙が。遠坂に「つきあってください」と告白された。え？　もうゲームクリアですか!?というわけではなく、放課後には仕事と訓練が待っていた。ハートはゲットしたのに……。

第2週 3月7日～3月9日　自宅炎上。「全員無事。今日はメザシ」

【3月7日】公園で「金の延べ棒」を入手。さっそく売り飛ばして「イカスネクタイ」をゲット！これで2人の仲はさらに深くなるに違いない。いい気分で帰宅するが……、家が燃えているじゃありませんか！　オーノー!!　またもや所持金0に。

▶実家が燃えてしまい、所持金が0に。ほかにもショーウィンドウを割って弁償したりと、とことん貧乏。食事もできないレツライです。


【3月8日】給料をもらう。が、生活費として全部お母さんに渡してしまいました。またもや所持金0。気を取り直して学校へ行くと、遠坂から突然のプレゼントが。これで玉の輿は確実？　午後、初めての出撃。結果は大勝。きちんと整備していた成果が出たよ……。と思ったら、整備を担当していた2番機はパイロット不在で出撃していない。いままでの苦労はいったい……。【3月9日】昼休みに遠坂発見。さっそく「交換しない？」で田辺の靴下と金の延べ棒を交換。1本100万円で売れるので、これで貧乏生活ともさよならだ。ついでにデートに誘ってみる。オッケーされたけど女のほうから誘うなんて、ちょっと乙女失格かも…。などと思っていると、遠坂がお昼を食べようと提案してくる。当然オッケー！　遠坂が田辺のおかずを食べてくれる。乙女としては喜ぶべきところでしょう！



◀なぜか2番機パイロットに配置換えされた岩田。出撃するたびに機体を壊すので、授業をサボって修理しないとマズイ場合も……。

第3～10週 3月10日～5月1日　初めてのデート。そして整備の毎日

【3月10日】いきなりの配置変え。岩田が2番機パイロットに!!　神様、こいつを生き残らせないとダメですか？【3月14日】今日は楽しいデートの日。といっても陳情する暇がなかったのでチケットがなく、市街に行くことに。次はもっと華やかなデートにしようと誓う。【3月15日～5月10日】パイロットが壊してくる士魂号を整備して、1日が過ぎることが多い。ついには、岩田の乗る2番機のみならず、1、3番機の整備も手伝うことに。常に性能をSに保つようにする。おかげで戦闘は連戦連勝。1人の戦死者も出さずに、5月の休戦期を迎えることができた。遠坂ともデートを日曜日ごとに行ったうえ、最後は彼の持つ「金の延べ棒」をお弁当と交換、貧乏とおさらばです。

▶金持ちの家の息子、遠坂を彼氏にすれば、100万程度は小銭同然。まさに玉の輿。誰が呼んだか、「歩く貯金箱」の異名を持つだけはある。

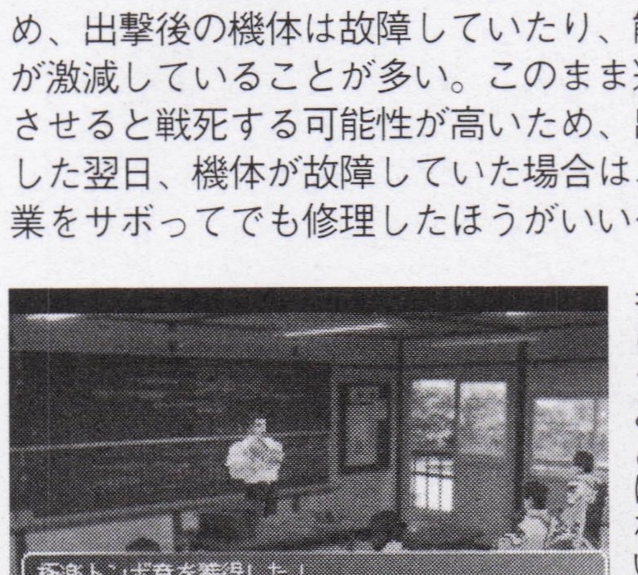
エンディング クリアランク　これって、整備士としてはハッピーエンド？

遠坂とデートなどをしつつ、整備に精を出す毎日。同じ2番機整備士の新井木に、ひそかなライバル意識を持ちながら、ときには授業をサボって整備したことも……。あらためてこの2カ月間を振り返ると、整備しかしていない毎日だったような……。一応エンディング後のランクはAでしたが、「後ハ〇ヲ倒ス〇〇〇〇ニナルダケデス」って。ちょっと待ってよ。それってパイロットにならなきゃダメなんじゃ？　整備士が整備に生きてちゃダメなんですか？　……ガクリ。

リプレイのポイントはここだ!!

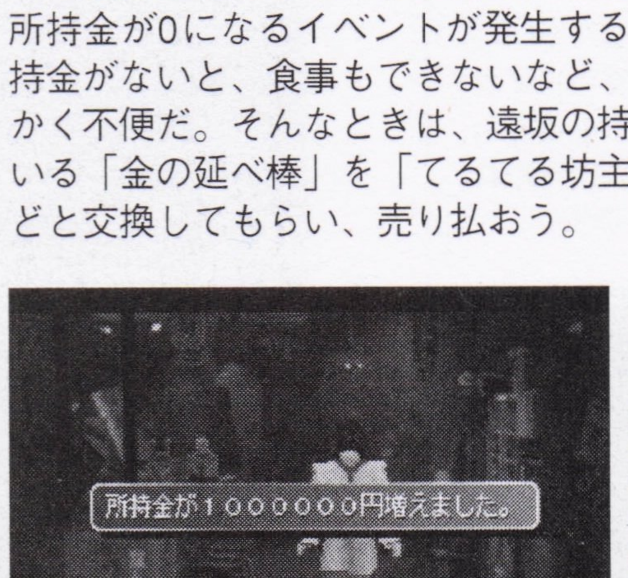
Point 1　出撃の翌日は授業をサボってでも整備!

NPCは、あまり戦闘が上手ではないため、出撃後の機体は故障していたり、能力が激減していることが多い。このまま連戦させると戦死する可能性が高いため、出撃した翌日、機体が故障していた場合は、授業をサボってでも修理したほうがいいぞ。


◀「極楽トンボ賞」は2回もらうことはないぞ。

Point 2　「交換しない?」で貧乏生活から抜け出す

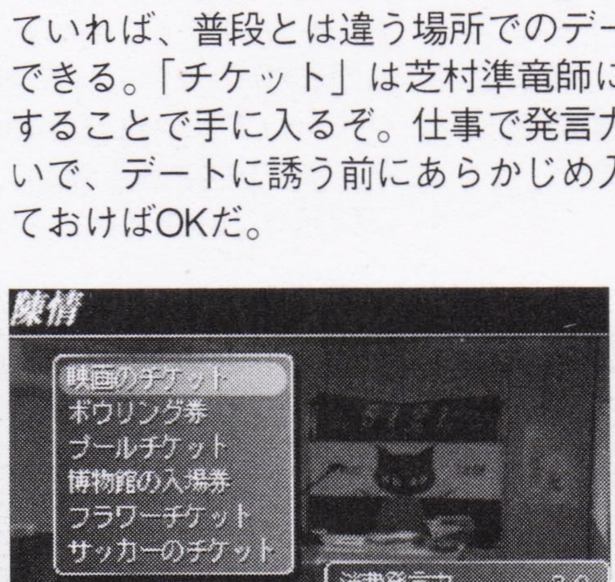
田辺は生まれつき不幸なため、たびたび所持金が0になるイベントが発生する。所持金がないと、食事もできないなど、とにかく不便だ。そんなときは、遠坂の持っている「金の延べ棒」を「てるてる坊主」などと交換してもらい、売り払おう。



◀100万円を手に入れたらなくなる前に買い物を。

Point 3　デートに備えて、チケットを陳情

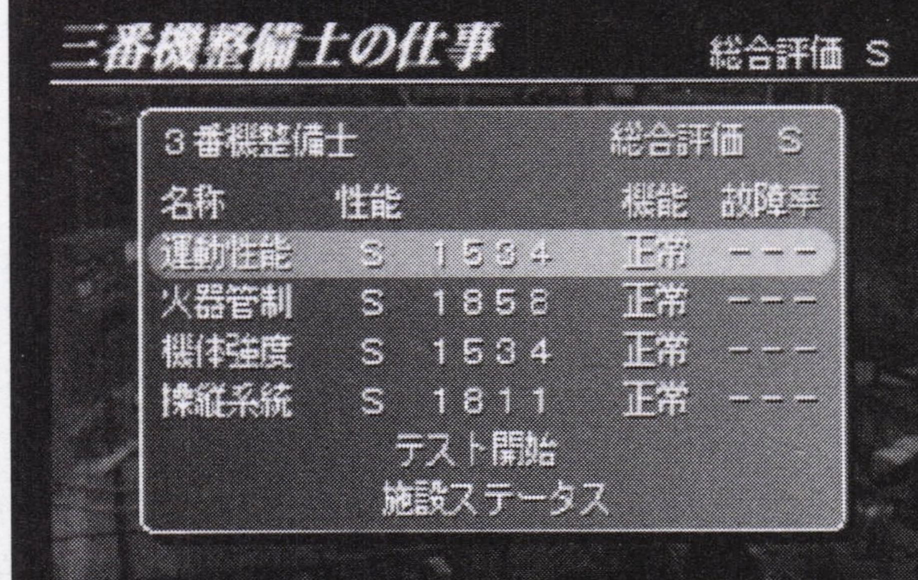
デートに誘う時に、「チケット」を持っていれば、普段とは違う場所でのデートができる。「チケット」は芝村準竜師に陳情することで手に入るぞ。仕事で発言力を稼いで、デートに誘う前にあらかじめ入手しておけばOKだ。



◀準竜師は留守の場合もあるので、早めに陳情しよう。

《状況報告》リプレイ結果

整備士としては、最高ランクとなるAを獲得。まさに、整備士の鑑といった感じの結果に終わりました。ただ、肝心の遠坂とのラブロマンスは、消化不良気味。整備の合間に付き合っている感じになってしまいました。



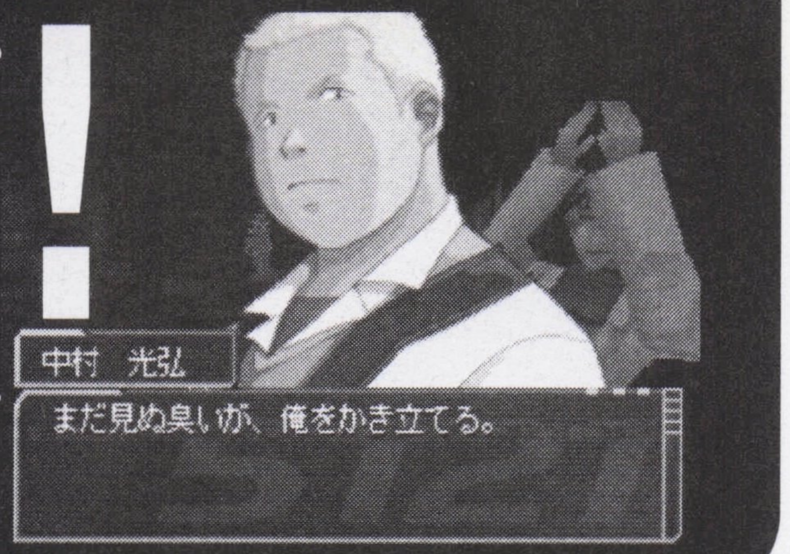
◀本当に整備しかしていない2カ月でした。オールSでも評価が1000を超えていないと弱く思えてしまうほどです。

ガンバレでガンバレ No.84

【八方美人はある意味恐ろしい】2周目プレイ。田辺さんでやっていたら、いつのまにかたいていの人が好感度MAXに。次の日から男が争奪戦、男女かまわずHな雰囲気、そして、吹き荒れる、つけ回しと視線の嵐！　こ、怖ぇ……。（ネタ提供：ちぇり～さん）■編：視線ビームも、度が過ぎると、何か攻撃を受けているんじゃないかっていう気がしてきますよね。回避不能ですし。

PART5

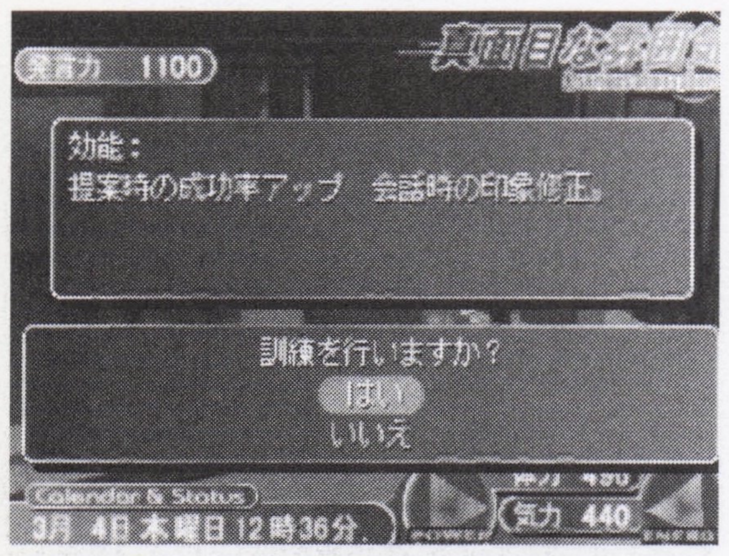
中村でやり込みプレイ！



☆ソックスハンターとして、NPCの靴下を手に入れろ！

第1週 3月4日〜3月6日 靴下集めに必須の技能を手早く入手

中村の部署は指揮車整備士。だが、彼には整備以外に、靴下集めという隠された使命があった。そう。彼はソックスハンターなのである。
【3月4日】今日は靴下集めに必要な技能などを集める下準備に専念する。まずは「話術」技能を習得するため、いきなり授業をさぼる。時間はかかったが「話術0→3」を習得。また、交換用のアイテムを買う資金を手に入れるため、今町公園で「金の延べ棒」を拾い、裏マーケットで売る。「話術」の獲得に苦戦したため、すでに明け方。自分の靴下を使用して気絶して、商品の持ち逃げを図るが、商品は陳列棚に戻ってしまった。残念。

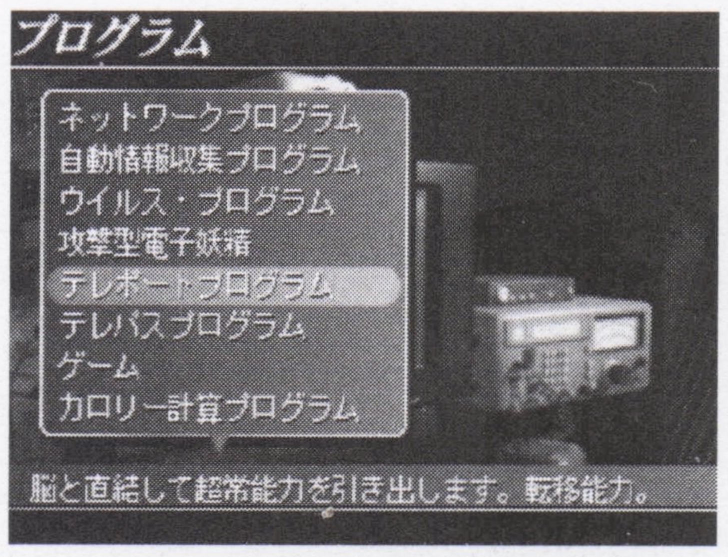


◀靴下集めの基本は、「交換しない?」で好みのアイテムとトレードすること。提案成功率を上げる「話術」技能はレベル3まで上げておく。

【3月5日】自分の靴下を使用して、ソックスハンターとして覚醒した中村。校舎の二階に昇る途中で、昨夜の記憶がよみがえる。岩田と滝川とともに、黒板の裏に1トンもの靴下を隠したのだ。だが、まだまだ奪うべき靴下は多い。その準備として今日は「情報」技能を覚えるのに時間を費やした。夜中には「情報0→3」を習得。残り時間は「テレポート」「テレパス」を多用することを考えて、気力の訓練を行う。5：45頃に「電子妖精」を作成して翌日に備える。6：00に家に帰る途中、「田辺の靴下」を手に入れるようにと、謎の人物Mr.Bから指令が入る。【3月6日】二組教室で田辺に会い、屋上で気絶させることに成功。しかし、遠坂が裏切る。初の出撃命令が出るが、靴下を奪う前に戦死されないかヒヤヒヤする。

第2週 3月7日〜3月12日 1週間で小隊全員の靴下をすべて獲得！

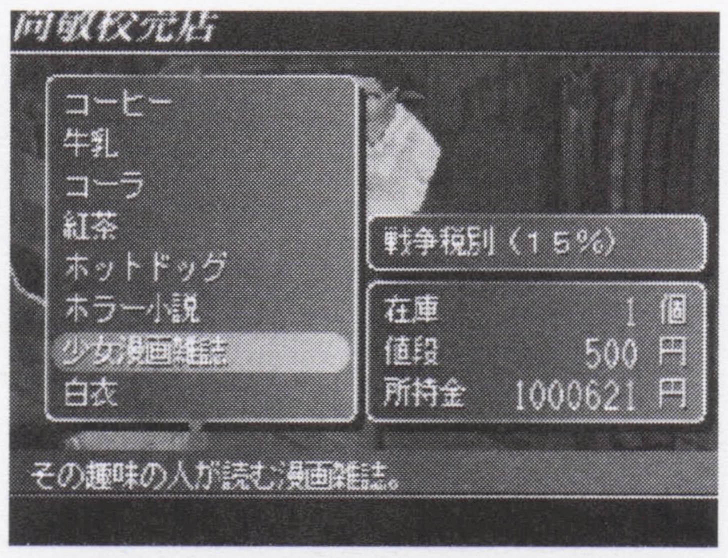
【3月7日】朝、Mr.Bから指令が入る。「森の靴下」を手に入れろとのこと。Mr.Bとは芝村準竜師のことらしい…。とにかく、森の好きな「ホラー小説」を売店で買う。今後を考え、「ネットワークセル」を作成。先日作った「電子妖精」を使用する。これで発言力は問題ナシだ。続けて「テレパスセル」を作成。森の居場所を探るためテレパスを使用するが、どこにもいない。田辺もいない。目標が2人ともいないので、気力の訓練をして帰宅。【3月8日】本格的に靴下集めを開始。その前に、ブータに話しかけ「マタタビ」と「猫の首輪」を交換。これで魅力が＋255され、提案が成功しやすくなった。また、移動を簡略化するために「テレポートパス」を作成。成功したところで出撃。結局今日は1足も獲得ならず。無念。【3月9日】昼休みに田辺と森を狙う。田辺と、「花の鉢植え」と「田辺の靴下」を交換。森を捜しに二組教室に行くが、多くのNPCに阻まれ教室を何度も出入りする。その間に「良いうわさ」が2回発生。友情評価が＋10され、さらに靴下を手に入れやすくなる。森と、「ホラー小説」と「森の靴下」を交換。次に、茜と仲良くなって「何かを賭けて決闘」の提案を獲得。全員の靴下を手に入れる準備完了！　【3月10日】Mr.Bからの指令待ち。「電子妖精」を作り帰宅。



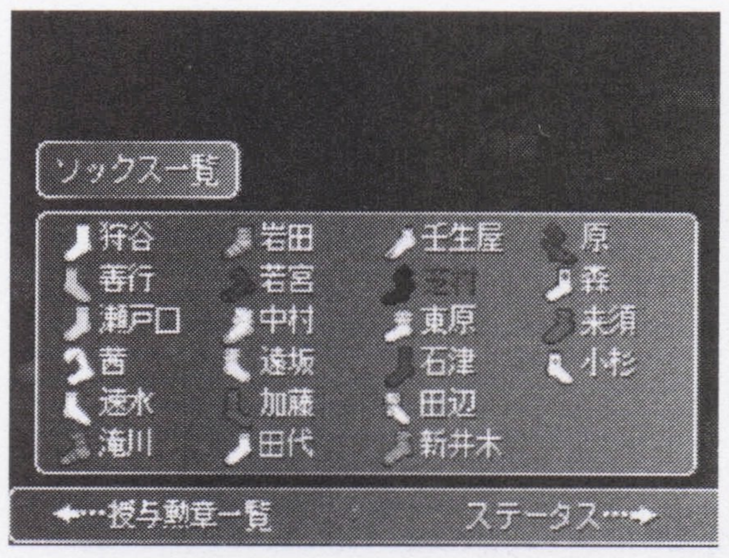
◀NPCの居場所を捜して歩くのは時間のムダ。テレパスセルとテレポートパスをフル活用して、狙ったNPCを確実にゲットしていくのだ。

【3月11日】小隊全員の靴下を集めろとの指令。一気に全員の靴下を狙う。以下がその交換したアイテムだ。速水は「紅茶」と交換。茜は「電子妖精」と交換。来須は「紅茶」と交換。田代は「少女漫画雑誌」と交換。ヨーコは「週刊トレンディー」と交換。萌は「紫水晶」と交換。狩谷は「スポーツ用車椅子」と交換。瀬戸口は「週刊トレンディー」と交換。善行は「デジタルカメラ」と交換。壬生屋は「イヤリング」と交換。加藤は「金の延べ棒」と交換。遠坂は「てるてる坊主」と交換。若宮は「中村のお弁当」と交換。ののみは「ぬいぐるみ」と交換。原は「チャイナドレス」と交換。新井木は「イヤリング」と交換。残るは3足。

▶交換用のアイテムはすべて、学校の売店と裏マーケットで手に入るものだ。今町公園の「金の延べ棒」を売れば資金には困らないぞ。



岩田とは決闘しかないと思っていたが、話しかけられ、「プレゼントです」と靴下をくれた。さすがはソックス仲間。滝川とは決闘。体力が800の中村が無職の滝川に負けるわけもなく、強奪成功。これで残るは舞のみ。「紅茶」を持って行くと、「手紙を渡しました」と表示される。「は？」と思ったが、茜から手紙を預かっていたのだった。この日は舞とは会話が成立せず、明日頂くことに。



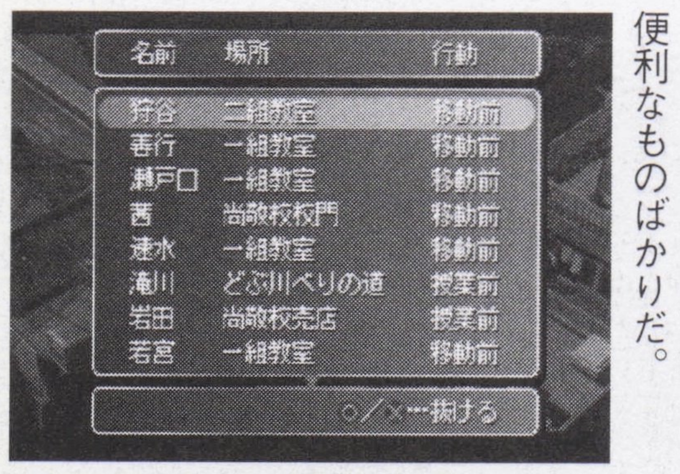
◀小隊全員分まで残り1足となった靴下リスト。舞はアイテムがいっぱいになると靴下を捨ててしまうため、もっと早く入手したかったのだが。

【3月12日】放課後まで待ち、「紅茶」と交換して舞の靴下を回収。小隊全員の靴下集めに成功!! ソックスハンターの使命を果たすのだった。

リプレイのポイントはここだ!!

Point 1 必要なものは金と発言力だ

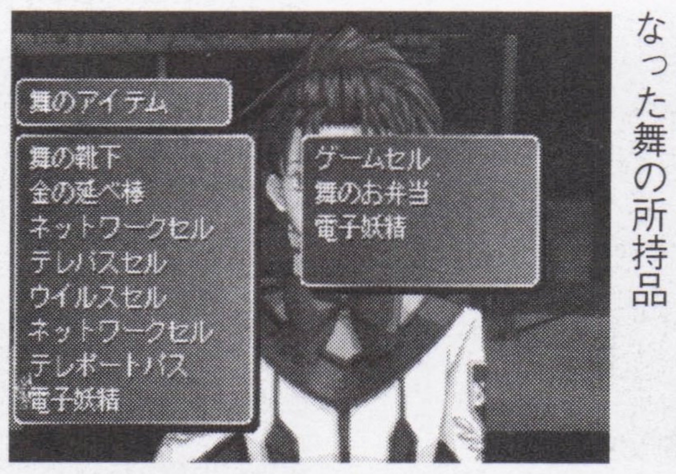
靴下集めで必要なものは、金と発言力だ。金は今町公園の「金の延べ棒」を売って手に入れるといい。発言力は、リプレイのように「情報」技能を獲得して、「電子妖精」を自作するか、舞に、「紅茶」と「電子妖精」を交換してもらい確保するといいぞ。



◀プログラムは靴下集めに便利なものばかりだ。

Point 2 舞に靴下を捨てられないように

毎日「金の延べ棒」や「電子妖精」を入手している舞。そのため、彼女はすぐにアイテムがいっぱいになってしまい、靴下を捨ててしまう。小隊全員の靴下を集めたいなら、まっ先に「紅茶」と「舞の靴下」の交換を提案していこう。



◀プログラムでいっぱいになった舞の所持品

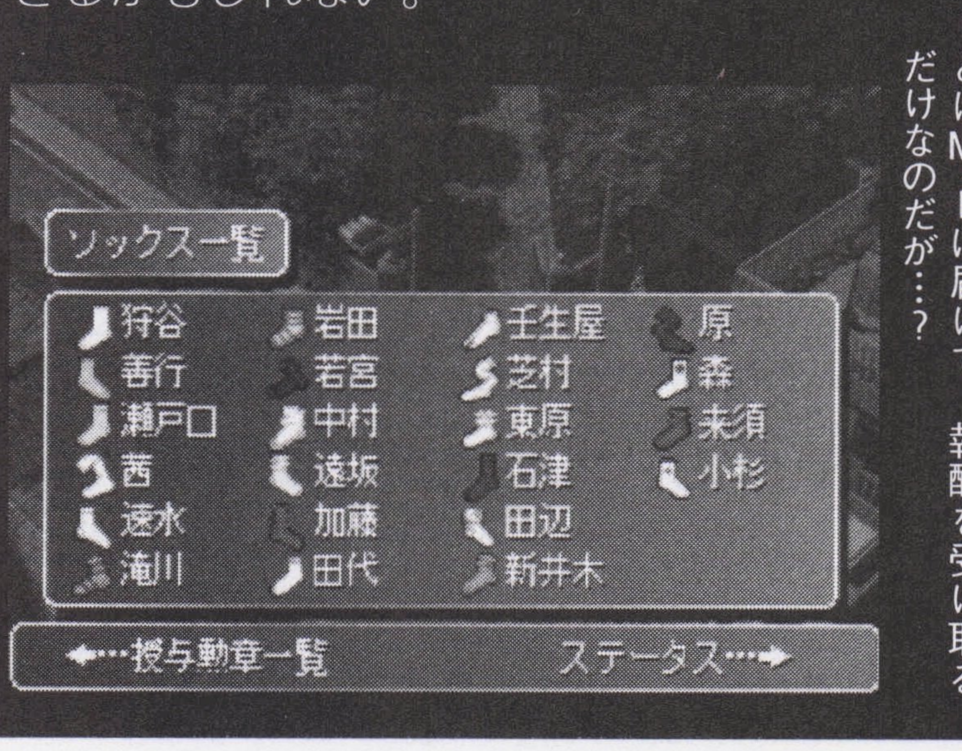
Point 3 森の靴下の入手は指令が出てから

ソックスハントを急ぐあまり、「森の靴下」をイベント「ソックスハンター中村（EV487）」の前に手に入れてしまうと、その後の「ソックスハンター中村（EV488）」が発生しなくいぞ。Mr.Bの指令を受けてから靴下を集めれば問題なし。※イベントはP.186を参照

◀このイベントを見てから靴下を入手すればOKだ。

《状況報告》リプレイ結果

プレイ開始後9日間で、小隊全員の靴下を集めることに成功。Mr.Bの指令が出てから集めるようにしていたのだが、プレイ開始直後から集め始めておけば、さらに早く集めることもできるかもしれない。



◀見事に揃った小隊全員分の靴下。あとはMr・Bに届けて、報酬を受け取るだけなのだが…？

ガンパレでガンバレ No.85

【猫に負けた日】今日も今日とて、気が向くとNPC観察をする毎日。プレハブ校舎前にてブータを発見。どこに行くのかと何気なく追跡開始。奴は整備員詰所に入っていくと、部屋の片隅で動かなくなってしまった。何しているのかと「見る」と、「猫が難しい本を読んでいる。」ま、負けた……。（ネタ提供：熾正さん）■編：難しい本を読んでどうしようというんでしょう？　テストもないのに。

PART6

司令でやり込みプレイ！

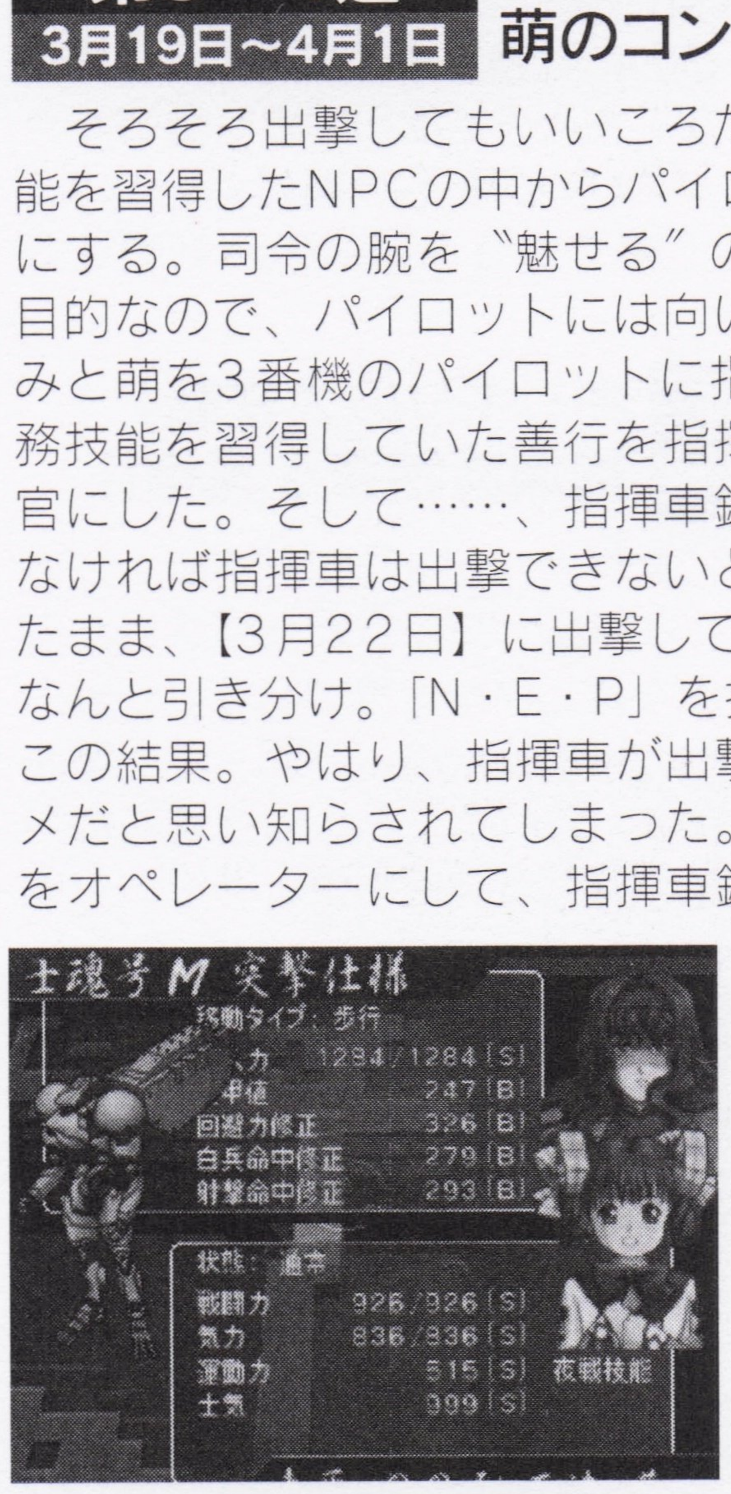
☆DPS－Dスペシャルセーブデータ「司令官就任！」を攻略

第1～2週 3月5日～3月18日 司令1人では出撃不能 まずは下準備

舞が司令である以外、NPCのパラメータがすべてEランク、技能なし、無職という状況下で始まる「司令官就任！」。舞はすべてのパラメータが1900、全技能を取得しているうえに、そのレベルもオール3。しかし、司令1人では戦闘できないため、3月はNPCが技能を習得してくれるのを気長に待ちつつ、プログラムで「電子妖精」を作り「N・E・P」が陳情できるだけの発言力をためるなど、下準備の期間にあてることに。その結果、【3月中旬】までには、ほぼ全員のNPCが戦車技能を習得し、「N・E・P」も陳情することができた。

第3～4週 3月19日～4月1日 準備は万全、ののみと萌のコンビでいざ出撃

そろそろ出撃してもいいころだと考え、戦車技能を習得したNPCの中からパイロットを選ぶことにする。司令の腕を〝魅せる〟のが今回のプレイ目的なので、パイロットには向いていない、ののみと萌を3番機のパイロットに指名。さらに、事務技能を習得していた善行を指揮車運転手兼事務官にした。そして……、指揮車銃手兼衛生官がいなければ指揮車は出撃できないということを忘れたまま、【3月22日】に出撃してしまう。結果は、なんと引き分け。「N・E・P」を持たせているのにこの結果。やはり、指揮車が出撃できなければダメだと思い知らされてしまった。あわててののみをオペレーターにして、指揮車銃手兼衛生官になれる医療技能を持ったNPCを捜すのだが……いない。なんと、誰も指揮車銃手兼衛生官になれなかったのだ。これはヤバイ。このままではいつまでも出撃できないままだ。この状況を変えるべく、「一緒に訓練しない？」と「一緒に仕事しない？」を連発し、誰かが医療技能を習得してくれるのを待つことにした。ところが、【3月27日】に、若宮が指揮車銃手兼衛生官になったではないか。それも、医療技能なしで！ これは天の助けに違いない。さっそくののみを3番機のパイロットに戻し、出撃の準備に入る。



第5～6週 4月2日～4月15日 N・E・Pがあるのに勝てないなんて……

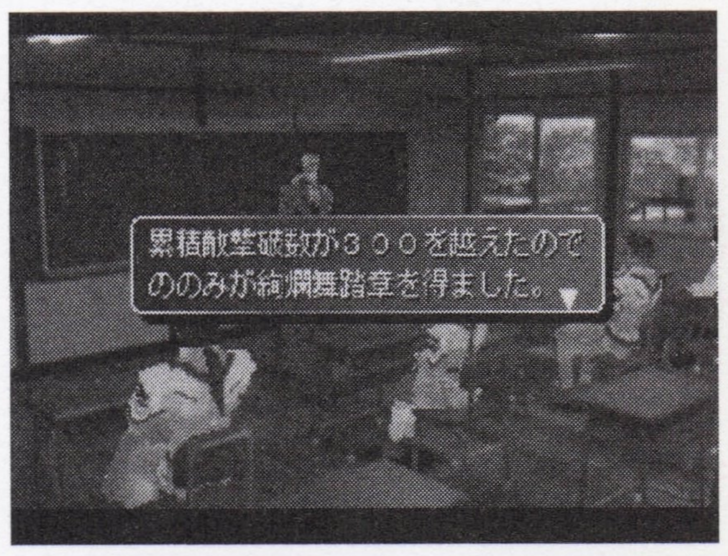
この週から本格的に戦闘を開始する。負ける要素は何もないハズ……だったのだが、ののみが指示を聞いてくれないじゃありませんか！ 最初の1、2戦こそ15、16の撃墜数を記録したが、そのあとは1桁はあたりまえ、「N・E・P」がありながら太刀を使おうとして敵の大軍に突っ込むなど、いつやられても不思議じゃない戦闘が続いた。これでは、ののみに絢爛舞踏章を取らせるなど無理だと判断し、もう1つ「N・E・P」を持たせ、あとは「多目的ミサイル倉」を装備するという、イヤでも「N・E・P」を使うような状況に追い込むことに。1桁の撃墜数と「電子妖精」を作る毎日が続いた結果、【4月15日】には、「N・E・P」が陳情できるだけの発言力をためることができた。

第7～8週 4月16日～4月29日 ダブルN・E・P強し！ 快進撃が始まる!!

この日から、「N・E・P」2つに「多目的ミサイル倉」という、極端な装備の3番機と指揮車だけの戦闘が始まった。その効果はバツグンで、順調に撃墜数を伸ばしていく。まさに順風満帆といった感じだが、じつは問題が残っていた。それは……整備士。このとき整備技能を習得していたNPCは、壬生屋と狩谷の2人だけ！ しかも、何度配置換えをしても、壬生屋がオペレーターになってしまうという悪循環が発生し、整備士は狩谷だけといってもいいような状況が続いていたのだ。これではマズイので、またまた「一緒に訓練しない？」と「一緒に仕事しない？」で、技能のバラまきを画策する。その甲斐あってか、田代が、なんと〝天才〟技能を習得！ もちろん3番機の整備士に任命し、3番機と指揮車だけは、いつ出撃しても大丈夫なようになった。

第9～10週 4月30日～5月10日 ついに絢爛舞踏章獲得 しかし人類は……

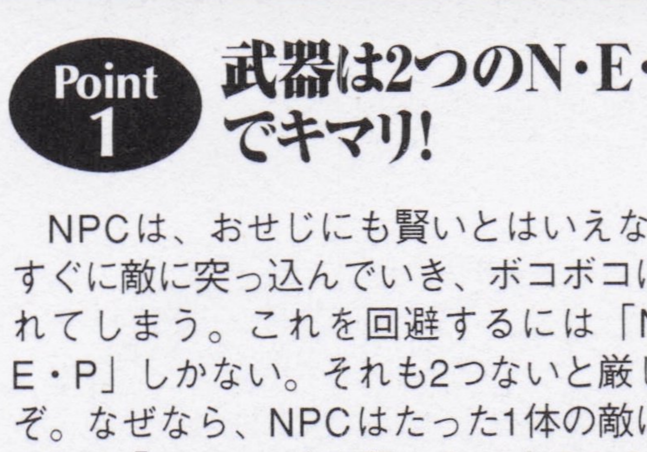
2つの「N・E・P」に頼るという、かなり強引な戦法で撃墜数を稼いだおかげで、4月の終わりに、ついに「絢爛舞踏章」をゲット！ ののみがヒーローになった。もちろん萌も一緒だ。これで「めでたし、めでたし」と言いたいところだが、「絢爛舞踏章」を獲得したのはののみであって、舞ではない。つまり、イベントを起こしてそのままランクSクリアというわけにはいかないのだ。さらに悪いことに、前半の撃墜数が少な過ぎたせいか幻獣の数が増え過ぎ、戦況は人類の圧倒的不利。加えて熊本撤退が決まっているという、情けないありさま。これではいけないと、さらに「N・E・P」と「士翼号」を2つずつ陳情し、田辺と森をパイロットに。「士翼号」のパワーで戦況をひっくり返そうとしたのだが……世の中そんなに甘くなく、熊本撤退イベントはしっかり進行。【5月10日】熊本撤退戦が発生し、勝利したが、クリアランクはDで人類の敗北。「試合に負けて勝負に勝った」という感じだろうか？



リプレイのポイントはここだ!!

Point 1 武器は2つのN・E・Pでキマリ!

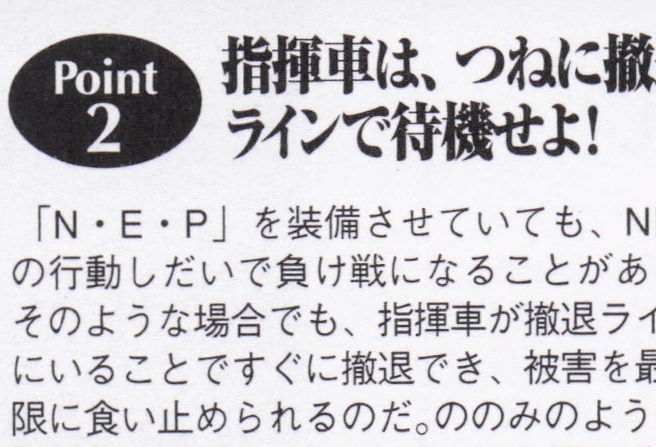
NPCは、おせじにも賢いとはいえない。すぐに敵に突っ込んでいき、ボコボコにされてしまう。これを回避するには「N・E・P」しかない。それも2つないと厳しいぞ。なぜなら、NPCはたった1体の敵に対しても「N・E・P」を撃ったりするからだ。



◀勝利のカギは、とても豪華な2丁拳銃(?)だ。

Point 2 指揮車は、つねに撤退ラインで待機せよ!

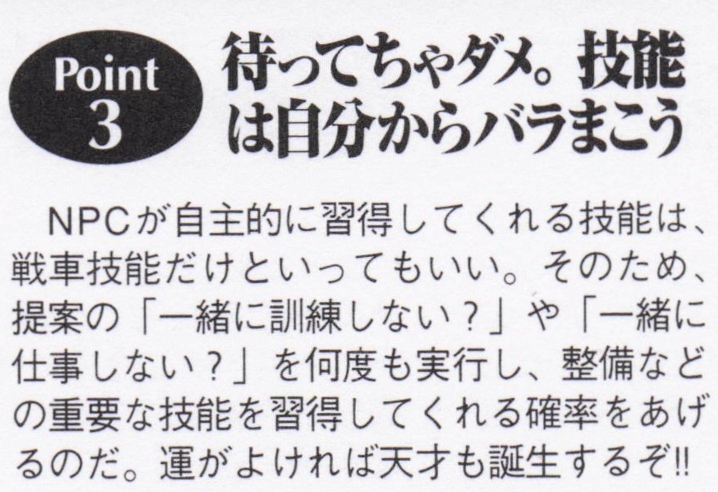
「N・E・P」を装備させていても、NPCの行動しだいで負け戦になることがある。そのような場合でも、指揮車が撤退ラインにいることですぐに撤退でき、被害を最小限に食い止められるのだ。ののみのように、「撃墜＝死」なNPCを守るには必須だぞ。



◀ちょっと消極的だが、生き残るにはベストの戦法だ。

Point 3 待ってちゃダメ。技能は自分からバラまこう

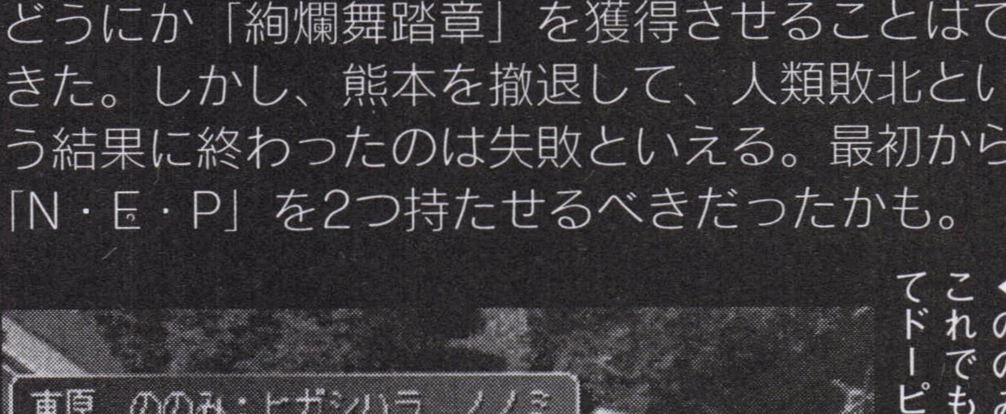
NPCが自主的に習得してくれる技能は、戦車技能だけといってもいい。そのため、提案の「一緒に訓練しない？」や「一緒に仕事しない？」を何度も実行し、整備などの重要な技能を習得してくれる確率をあげるのだ。運がよければ天才も誕生するぞ!!



◀NPCに技能を習得させるのも司令の仕事。

《状況報告》リプレイ結果

絶望的な状況からのスタートではあったが、どうにか「絢爛舞踏章」を獲得させることはできた。しかし、熊本を撤退して、人類敗北という結果に終わったのは失敗といえる。最初から「N・E・P」を2つ持たせるべきだったかも。

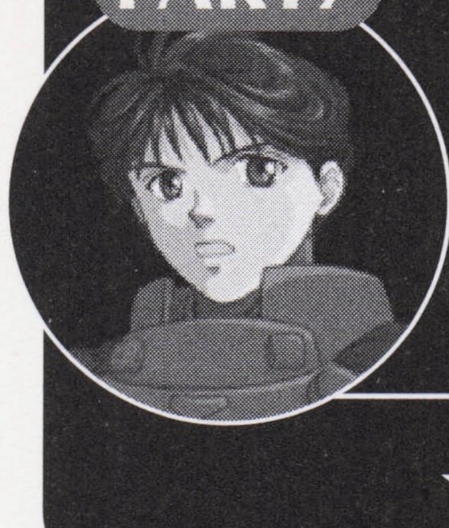


◀ののみのクリア直前のパラメータ。これでも「猫の首輪」をプレゼントしてドーピングしてあるのだが……。

ガンパレでガンパレ No.86

【交換して！ その1】某所のごみ箱より、金の延べ棒をゲットし、売らずに持っていたところ、本田先生に話しかけられる。いわく、「その〝金の延べ棒〟と、この〝鉄アレイ〟を交換してくれ」……いや、確かに同じ金属の塊だけどさぁ。……当然のようにその提案は却下させていただきましたが。自分はもっと無茶なこと言うけどね。（ネタ提供：神岳響さん）■編：でも、ごみ箱から拾ったものだし……。

PART7



速水でやり込みプレイ！

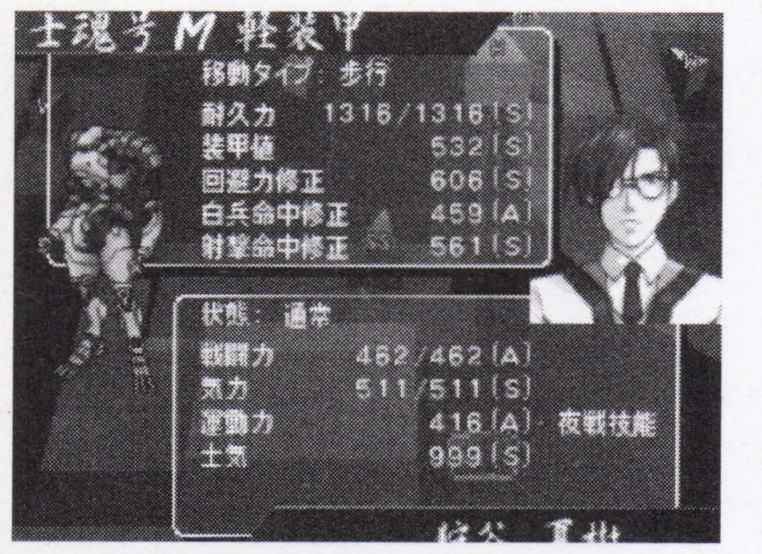
☆DPS－Dスペシャルセーブデータ「絶望の日」を攻略

第1～2週 3月5日～3月13日 死なないことが勝利！ 序盤は戦闘に集中せよ

このシナリオを攻略する際に最優先事項としたことは、NPCを戦死させないようにすることだ。幸い、今町公園の「金の延べ棒」は健在なので、これを資金源とし、パイロット用に「展開式増加装甲」、スカウト用に「レールガン」、そして複座型には欠かせない「多目的ミサイル倉」を裏マーケットで購入した。当面の間は陳情ができないので、お金はムダに使えない。深夜の訓練用の回復アイテムは、食堂兼調理室で作れる「手作り弁当」で間に合わせることにした。まず鍛えたのは、当然、体力と気力。だが、まだ1～2週目だというのにもかかわらず、2日に1回のペースで出撃命令が下るため、思うように訓練がはかどらない。なんとか2週目が終わる前までには体力・気力、そして運動力をS評価にまでアップさせたが、技能訓練はまったく手付かずといった状態であった。

第3～4週 3月14日～3月27日 いよいよ絶望の地へ… ここが堪えどころだ!!

出撃の合間をぬい、狙撃技能をレベル2に、夜戦技能をレベル3にまでアップさせた。3週目における転戦地は九州の北側、すなわちまだ人類側が優勢を保っている地区である。ひんぱんに出撃命令が下るのは困りものだが、出現するのはナーガやきたかぜゾンビといったザコレベルの幻獣がメインだ。だが、ほどなく九州全土が幻獣側の勢力に蹂躙されるのは目に見えている。激戦区へ転戦せざるをえない戦況になる前に、ここで撃墜数を可能なかぎり稼いでおくことにした。しかし、そう決めた矢先の【3月16日】に、問題の多すぎる配置換えが発生。3番機整備士であった狩谷が2番機のパイロットに異動となってしまった……。これにより、プレイヤーキャラである速水が駆る3番機の整備効率が確実に低下。当然、狩谷はパイロットとしてはパラメータ不足であり、しかもウォードレスを着ることができないNPCであるため、機体が破壊されたときに脱出することができずに戦死してしまうのだ。こういった小隊の問題を解消することができないのが、発言力不足の最もツライところだろう。4週目の初日となる【3月21日】、ついに九州南部の激戦区へ転戦することに。少ないながらも援軍が着いたため、16体を撃墜し大勝を収めることができた。だが、この戦闘で「煙幕弾頭」と「多目的ミサイル倉」のストックがゼロに……。これでは、スキュラやミノタウロスの軍団に対抗することはできない。できれば避けたかった手段だが、裏マーケットから「ブレイン・ハレルヤ」を4個万引きし、資金源とした。これでしばらくは乗り切れるようになった。あとは、NPCが必要な物資を陳情してくれることを願うばかりである。



第5～6週 3月28日～4月10日 戦況は最悪に… 戦略的撤退を実行

戦況はいよいよ悪化、友軍機は日に日に減っていく。戦闘も疲弊を重ねるばかりとなり、【4月5日】の戦闘を終えた時点で、「煙幕弾頭」と「多目的ミサイル倉」が残り1つずつ。3番機は予備機体と交換となってしまった。この状態でムリに戦闘を続けたところで、まともに撃墜数を稼ぐことは不可能。しばらくの間、戦闘開始直後に撤退することに。この間に、機体性能のアップと「電子妖精」の作成による発言力の立て直し、さらに、この戦況に対抗しうる兵器「N・E・P」の入手を計画する。この時点で、発言力は－26000程度、累計撃墜数は183体。ここまで、知力や情報・開発技能に関しては手つかず状態であったため、絢爛舞踏章の獲得に間に合うかどうかはギリギリのタイミングとなるが、もはや打開策はこれしかない。とりあえず6週目の間に、開発技能をレベル3までアップさせた。

第7～8週 4月11日～4月24日 N・E・Pが間に合わない!? 打開策はあるのか……

7週目のうちに、訓練で知力をS評価まで上げ、情報技能をレベル3までアップさせた。そののち、プログラム作成の成功率を上げるために、売店で「シャーペン」と「ノート」を購入。1日2個を目標に、毎日ひたすら「電子妖精」の作成だけを行なうようにした。だが、2日に1回のペースで出撃命令が下されるため、なかなか発言力が増えない。やはり間に合わないかと考え始めたとき、ふと思い出したのが参謀技能であった。参謀技能をレベルアップさせれば、陳情に必要な発言力は減らせる。さっそく参謀技能をレベル3までアップさせたところ、陳情するのに発言力が40000も必要だった「N・E・P」が、たったの28000で陳情できるようになった。これなら何とか間に合うはず。さらに保険として、勝てそうな場合のみ戦闘を行なった。

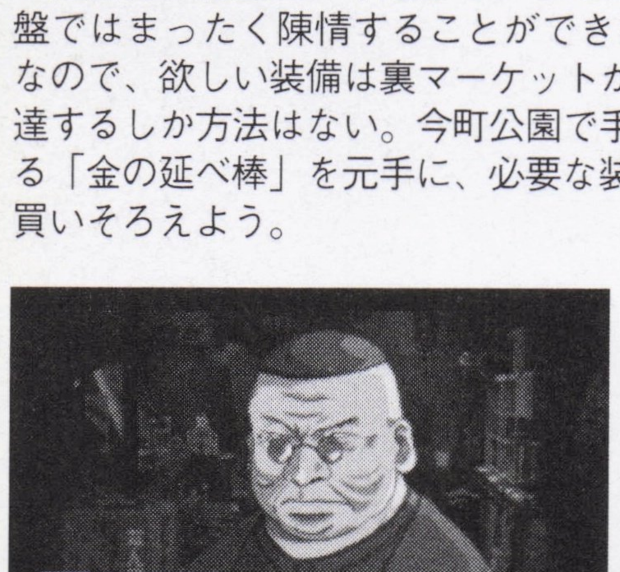
第9～10週 4月25日～5月10日 ギリギリの大逆転！ 絢爛舞踏章を獲得!!

【4月27日】、ついに発言力が28000を突破！ さっそく「N・E・P」を陳情した。だが、残された日数はわずか12日。少々苦しいかと思ったが、幻獣の勢力が圧倒的なため、8日間のうちに7回もの出撃命令が下された。戦果は、「N・E・P」の圧倒的な力により、1回の戦闘に平均18体を撃墜。あっさりと累計撃破数300体を突破した。すでに、熊本撤退が決定していたが、【5月6日】に絢爛舞踏章を獲得し、ランクSクリアを達成した。

リプレイのポイントはここだ!!

Point 1 今町公園へ行き金の延べ棒を入手

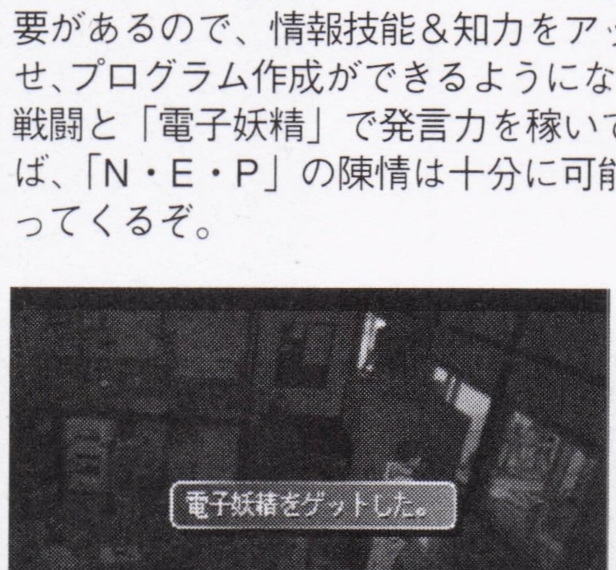
発言力が絶望的に不足しているため、序盤ではまったく陳情することができない。なので、欲しい装備は裏マーケットから調達するしか方法はない。今町公園で手に入る「金の延べ棒」を元手に、必要な装備を買いそろえよう。



◀「展開式増加装甲」は、絶対に買っておくべきだ。

Point 2 プログラム作成で発言力を稼ごう

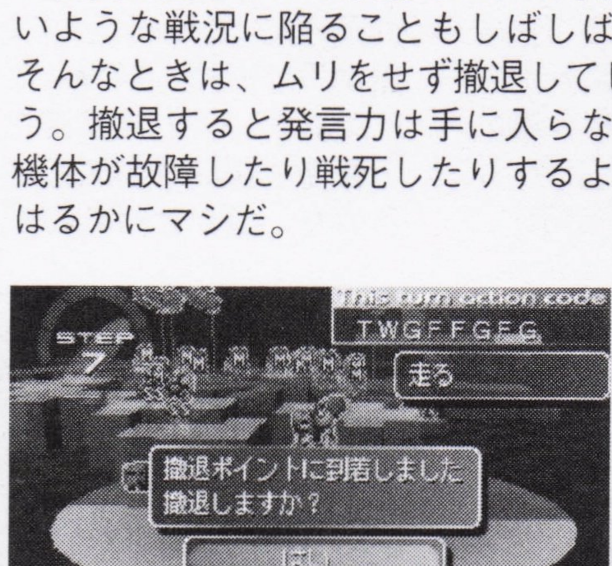
とにかく、発言力をプラスにまで戻す必要があるので、情報技能&知力をアップさせ、プログラム作成ができるようになろう。戦闘と「電子妖精」で発言力を稼いでいけば、「N・E・P」の陳情は十分に可能になってくるぞ。



◀授業も出ずに、「電子妖精」を作り続ける。

Point 3 ヤバイと思ったら即撤退すべし！

物資が底をついた状態では、まず勝てないような戦況に陥ることもしばしばある。そんなときは、ムリをせず撤退してしまおう。撤退すると発言力は手に入らないが、機体が故障したり戦死したりするよりは、はるかにマシだ。



◀この場は撤退し、後半での巻き返しを狙うのだ！

《状況報告》リプレイ結果

序盤の戦闘は、はっきりいって消耗戦と言うしかないだろう。これにもう少し早く見切りをつけて、3月中旬あたりから「N・E・P」獲得のために動いていたら、もっとラクに絢爛舞踏章を獲得できたはずだ。

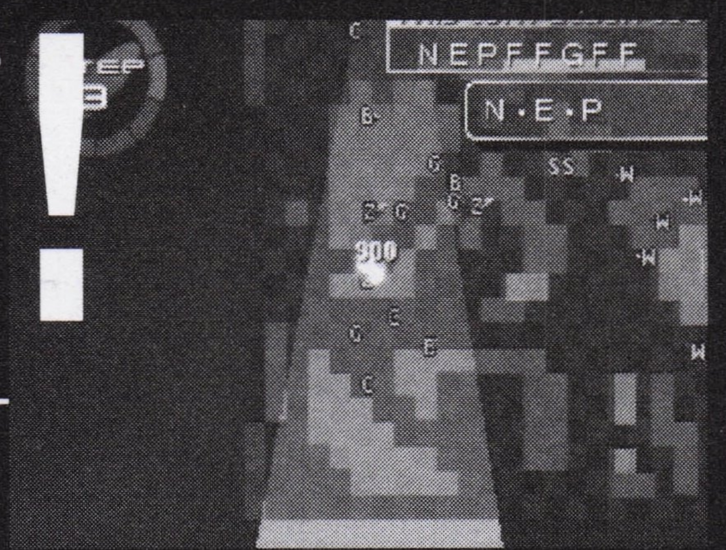
◀戦況がここまで悪化する前に「N・E・P」を陳情できれば、ランクAクリアも不可能ではないはず。

ガンパレでガンバレ No.87

【交換して！ その2】田辺プレイ時、恋人のタイガァ遠坂より交換を持ちかけられる。いわく、「その〝田辺の靴下〟と、この〝遠坂の靴下〟を交換してくれませんか」……。その直後、逆の交換を持ちかけられた。嗅がずに堪能できるとは、さすがタイガァ！ ……いつでも嗅げると思ってるのかもしれないが（笑）。（ネタ提供：神岳響さん）■編：ある意味、ゴッドスピードです。

PART8

ズルしてやり込みプレイ!



☆あらゆるズルワザを駆使し、ランクSでクリア!!

第1回 3月5日～4月中旬 最初のプレイはマニュアルなしでGO!!

突然だがオレはSLGが苦手だ!! 面倒くさいからだ!! そのオレがこのゲームを買ってプレイしたのは、なんかキャラが萌え～だったからだ!! そしてマニュアルを読まずにプレイを開始した。読むのが面倒だったからだ!! NPCが全員そろうころ、整備に転属した。戦闘が面倒だったからだ!! さらに頻発する争奪戦に嫌気がさし、会話もやめた。謝るのが面倒だったからだ!! 結果は、14人死亡によるゲームオーバーだった!! どうやら、面倒くさがり屋のオレには向かなかったようだ!!

第2回・第1週 3月5日～3月12日 雪辱戦は、データをもらって舞でGO!!

あらゆるズルいテクニックを使い、SLGが苦手な人にもランクSクリアしてもらう。そんな題材のリプレイに、白羽の矢が立ったのがオレだ。オレにクリアできれば、かなり有益ということらしい。ひょっとしてバカにされてる? まあいいか。まず最初に、ランクSクリアしたデータをもらった。これを使えば、最初から能力が高いのだそうだ。しかも1周目のプレイで陳情しておいた装備が、2周目プレイの最初に届くらしい。ついでにこのとき、ありとあらゆるズルいテクニックを教わった。話だけ聞けば、これでクリアできなかったらもうこの業界で仕事はやっていけないほどズルい!! まさに進退問題をかけたプレイだ!! てなワケで、とりあえずもらったデータをロード。舞でプレイを開始。【3月5日】いきなり武尊が届く。そのうちN・E・Pも届くはずだ。なるほどこれなら戦闘も楽そうだ。さて、まず必要なのは「移動射撃」だ。ほかのキャラは無視して、来須と会話を繰り返す。発言力はたくさんあったので簡単にゲットできた。さらに金の延べ棒を売り、士魂号用のアイテムを買いまくって使った。プログラムで、テレポートとテレパスを可能にしたら、あとはひたすら電子妖精作成。女子キャラを中心に、コマンドを接収していく。【3月12日】最初の戦闘。まだN・E・Pがないので、ズルワザその1、"無限移動"でなんとかする。まずは最初のターン、移動射撃&防御。移動射撃ができるようになったらギリギリまで移動し、⊗ボタンを押してキャンセル。するとその場からまた移動できるようになる。これを繰り返せば、どこへだって移動できるって寸法だ!! これで敵が密集している地点まで移動し、防御。次のターン、狙いをつけてミサイル発射。これで敵は撤退を始めた。あとは残った敵を剣で切っていくだけだ。撃墜数15。

第2週 3月13日～3月20日 ダメだったならリセットでGO!!

N・E・Pが届かない。前の周で陳情しておいても、届かない場合があるようだ。仕方ないので自分で陳情を目指す。舞は天才3の技能を持っているから、発言力28000で陳情できる。日々の電子妖精作りが幸いして、あと少しで届きそうだ。戦闘はその後でいいと思い、司令に転属。これなら出撃するかどうかを自分で選択できるのでラク! と思ったら、相手から攻めてきたときは強制戦闘になるようだ。しかし司令での戦闘のやり方がわからん!! 仕方ないので、司令になる前のデータでやり直し!! ズルワザその2、"リセット"(笑)!!【3月13日】からやり直した結果、出撃4回。すべて移動射撃のズルワザを使い撃墜数合計75。この間に百翼長に昇進、森や原などからコマンドを接収していった。この間、仕事も訓練もしていない!! 面倒くさいからだ!!

第3週 3月21日～3月28日 いよいよ到着!! N・E・Pを使ってGO!!

【3月21日】N・E・P陳情。その日に出撃、撃墜数32。その翌日、N・E・P到着。両手にN・E・P、あとはミサイルの予備弾装だけを装備。【3月24日】出撃。ここでズルワザその3、"3本腕"!! まず補給車まで移動し、装備を変更。両手に剣を装備し、その上からN・E・Pを「左腕に」装備。すると、両手持ちのN・E・Pを持ったまま、左手に剣が残る!! しかも一度やれば装備を変更しない限りこの効果は続くのだ。実際の戦闘では、まず移動射撃のあとで向きを変える。無限移動でマップの左上か左下まで移動し、できるだけ多くの敵をつぶせるよう、向きを調整。2ターン目、N・E・P発射。あとはダッシュで位置を調整、剣で残った敵をつぶす。撃墜数20。続く【3月25日】も連戦。撃墜数22。快調に撃墜数を増やす。しかしその後【3月30日】まで戦闘は起こらなかった。残念賞!!

第4週 3月29日～4月4日 降下作戦は移動射撃だけでGO!!

【3月31日】ようやく戦闘が起こり、撃墜数19。【4月1日】降下作戦発動!! 「N・E・Pが使えないので、ここはパスするように」というプレイ前に教わった忠告を無視し、引き受ける。移動射撃があれば何とかなるだろうと思ったのだ。最初のミサイルでスキュラ2体を巻き込んでおいて、あとはひたすら剣で切る。今までで一番しんどかった。しかしこれで、撃墜数が200を超える。翌日、また戦闘。なんと装備が降下作戦時のまま!! 勝手に変えるんならちゃんと直していけ!! 翌朝、すぐに戻したことは言うまでもない。

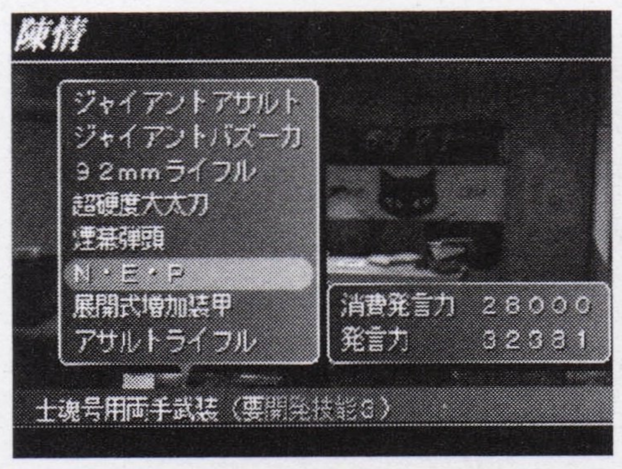
第5週以降 4月5日～4月22日 絢爛舞踏章を持ってランクSへGO!!

ひたすら戦闘を待つ毎日。しかし幻獣の勢力は弱く、3日に1回の割合だ。その日の授業が終わったらすぐに帰宅していたので、戦闘のない日は本当に何もしていない。それでも速水が勝手にやってるのか、3番機の仕事もいつの間にかオールSだ。オレ何もしてないのに!! 【4月23日】ついに撃墜数が300突破!! 絢爛舞踏章をもらったあと、来須とののみに話しかけ、狩谷と話して???戦へ。N・E・Pの照準を合わせたまま、1度倒れ(正確には2度! 1回目は田辺のイベントで復活!)、N・E・P撃って終わり。任務完了!! あの……数時間しかかかってないんですけど。

リプレイのポイントはここだ!!

Point 1 陳情の持ち越しで最初からN・E・P!?

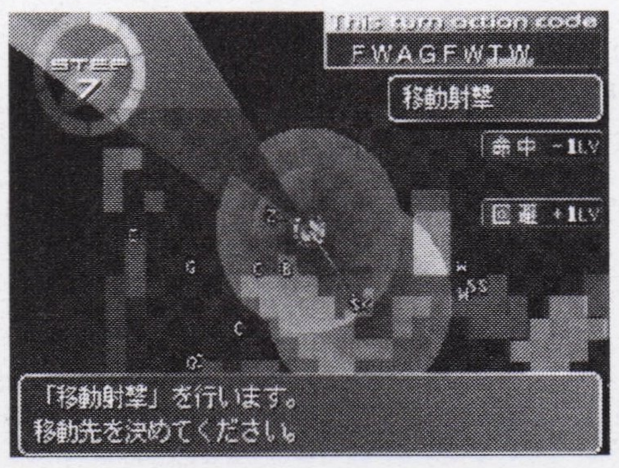
前回プレイの最後に陳情しておいたものが、2周目プレイの最初に届く。これを利用し、最後の日にN・E・Pなどの強力な装備を陳情しておいたらしいが、届かない場合もあるようだ。結局、N・E・Pは自分で陳情することになってしまった。



◀N・E・Pはとにかく便利。ズルの基本です。

Point 2 移動射撃を使い戦闘を楽に勝つ!!

移動射撃を使った無限移動のズルワザを使い(本文参照)、戦闘をできるだけ手早くすませる。「突っ込んで撃つ」が基本なので戦術もへったくれもない。7割くらい巻き込んでミサイルを撃てば撤退を始めるので、N・E・Pなしでも何とかなりそうだ。



◀横にも若干移動可なので、背後以外どこへでも動ける。

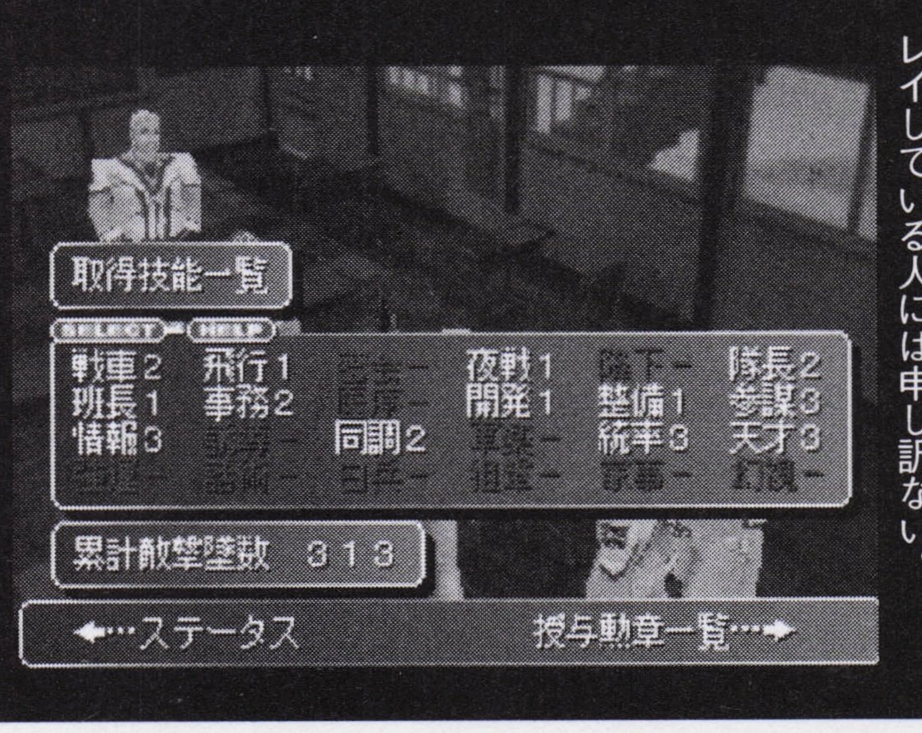
Point 3 戦闘以外のことはとりあえず無視!!

最初から能力値が高いので、ひたすらランクSクリアだけを目指して戦闘以外のことはほとんど何もしてない(序盤はN・E・P陳情のため電子妖精を作っていたが)。それでも最終的には勝手に親密度が上がり、まともに会話できない状態となった。

◀相手との感情の偏りはやたら激しいけど(笑)。

《状況報告》リプレイ結果

これだけの好条件ながら、クリアしたのが4月25日。実際のプレイ時間は短かったが、日数はかなりかかっている。うまい人なら最短クリアが狙えそう。しかしさすがにこのプレイ、純粋に楽しみたい人にはオススメできない!?



◀ホント、あっけないくらい簡単にランクSが取れてしまった。真面目にプレイしている人には申し訳ない。

ガンパレでガンバレ No.88

【ノンストップ! 瀬戸口くん】午後の授業も終わった放課後、何気なくののみの所持アイテムを見ると、そこには瀬戸口がプレゼントしたと思われる瀬戸口の靴下と安産祈願のお守りが……。その後、瀬戸口が告白し2人は恋人同士に。瀬戸口君、君はやっぱり師匠だよ……。(ネタ提供:貴也さん)
■編:子ども相手に、なんて大人な口説き方を……。愛の伝道師の異名はダテじゃないということでしょう。

特別コラム②
「実戦と『GPM』」

ゲームのキャラクターは、文字通り全滅するまで戦う。が、本物の戦争では、まずそんなことはない。あったとしても、それは異常な命令ゆえなのだ。

圓道祥之（売文業者）

全滅。この言葉を広辞苑（岩波書店刊）で引くと「すべて滅びること、滅ぼすこと。また、すべて失敗に終わること」とある。だからアニメなどで、「全滅した」なんていうと、1兵残らず戦死した、と考えがちだ。

しかし、実際の戦争である程度の部隊がひとり残らず死ぬ、なんてことはまずない。そりゃ、最前線に派遣された小隊や分隊の場合は別だが、作戦参加部隊がみんな死ぬようなことは、実際の戦争ではほとんど起こらない。

実際の戦争での全滅とは、作戦実施部隊あるいは守備隊がその兵力を40から50%、損耗することである。そこまでやられた部隊には、もう組織的抵抗力がない、と判定されるのだ。なお、この〝損耗〟というのには、戦傷者も含まれる。要するに、戦えなくなった者は生死を問わず、〝損耗〟なのだ。この場合、上級司令部は部隊を撤退させるか援軍を送るか、という決断を迫られることになる。たいてい、こうなっては援軍など間に合わないが。

逆にいえば、勝っている側にとっては敵の組織的抵抗力を奪えれば、それで勝利なのである。なにも1兵残らず殺す必要はない。それどころか、全滅を図ると必死になった敵に反撃され、どんな被害を被るかわからない。窮鼠、猫を噛むというではないか。

無論、歴史上の戦いに、相手の全滅を企図したものがなかったわけではない。1099年7月、第1回十字軍はエルサレムを陥落させ、そこにいた異教徒を非戦闘員まで虐殺した。これは軍事的必然性からではなく、十字軍が持っていた宗教的陶酔の結果だった。そもそも、軍事的な合理性なんぞがまるで尊ばれていない時代の話である。

というわけで、相手を本当の意味で全滅させる意図で戦闘が行われることは、まずないのである。日露戦争さなかの1904年、日本海軍の連合艦隊司令長官東郷平八郎大将は、ヨーロッパから日本に回航してくるバルチック艦隊を撃滅すると誓い、実際に翌年の5月、バルチック艦隊を壊滅させた。が、この日本海海戦にしても、バルチック艦隊全38隻中、12隻は逃げのびたし、これでりっぱに、撃滅したといえたのである。

しかし、全滅するまで戦え、という命令が出されたことはある。第二次世界大戦中の1942年、北アフリカのエル・アラメインでE・ロンメル元帥率いるドイツ・リビア方面軍（通称・アフリカ軍団）9万6000名は、20万のイギリス軍に攻撃された。武器、弾薬が乏しいなか、ドイツ側は善戦したが衆寡敵せず、戦況は不利となった。そこでロンメルはヒトラー総統に撤退の許可を求めたが、返電は「勝利か、然らずんば死を、ドイツ国民は期待する」とか「最後の一兵まで勇戦すべし」だった。要するに、全滅を賭して戦えという意味である。が、ロンメルはその命令を無視して後退した。このとき彼は、ヒトラーからの電文を「最後の一発まで」と書き換えて発表した。

ロンメルが後退したのは、指揮官として部下の生命を尊重したからである。兵士は駒ではない。家族のいる生身の人間なのだ。

ドイツでは、全滅を要求する命令はこうして無視された。しかし、日本軍はそうではなかった。

1943年春、アメリカ軍は日本軍が'42年に占領したアリューシャン列島のアッツ島に反撃を開始した。アメリカ軍はまず、制海権を奪って日本側の補給を断った。このためアッツ島守備隊2500名は完全に孤立した。

当然、増援が必要になった。しかし輸送船を送っても、アメリカ軍に3分の2は沈められると思われた。だとすれば、防備に十分な4000名を島に送るためには1万2000名を、8000名失うことを覚悟で派遣しなければならない。しかも、武器、弾薬、食料も、1万2000名分用意しなければならない。大本営は焦慮しその結果、アッツ島を2500名もろとも見捨てる決断をした。

本来なら、こういう場合は現地の指揮官にあとはすべてまかせてしまうものである。つまり、ある程度戦い、その後は降伏してよいという裁量を与えるのだ。が、大本営はそうはしなかった。5月初め、彼らは守備隊に対して、玉砕して皇国の精神の昇華を見せろと命令した。日本軍が〝玉砕〟という言葉を使ったのはこれが最初である。

見捨てておいてしかも、死ねという非情な命令を、守備隊指揮官の山崎保代大佐は受け入れた。5月28日、守備隊は陣地を出て2万のアメリカ軍に突撃した。突撃とはいっても勇ましく走るわけではない。疲労と空腹でふらふらしながら、それでもアメリカ軍に迫ったのである。アメリカ軍のほうが見かねて、降伏してくれと頼みこむ始末だったが、日本兵は攻撃をやめない。最後にはアメリカ兵は恐ろしくなって応戦。こうして、守備隊は玉砕した。2500名中、生存者は37名のみ。これは負傷して意識不明になったところを捕らえられたのだ。

この後、日本軍はサイパンなどの太平洋の島々で次々と玉砕していくことになる。日本兵は『戦陣訓』で「生きて虜囚の辱めを受けず」と教育されていたし、自分が捕虜になることは家族、故郷に至るまでの恥と考えられていたから、玉砕を受け入れたのだ。また、大本営の軍事官僚たちは、自分たちの作戦指導のまずさを隠蔽するため、玉砕命令を濫発していったのである。

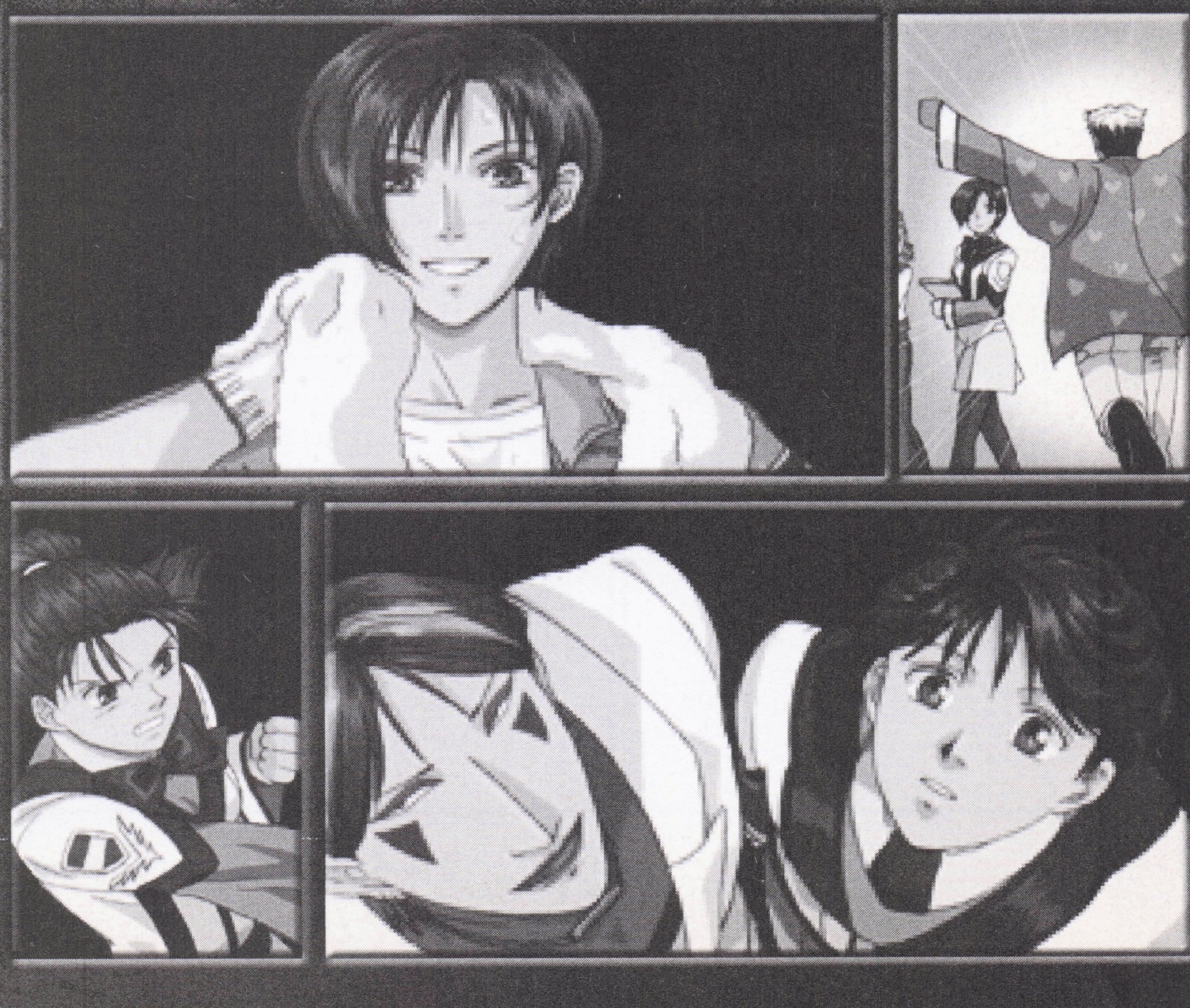
こうして考えると、敵を全滅させたり、全滅するまで戦うというのは軍事的合理性よりもある種、高揚した精神の産物といえるだろうし、全滅するまで戦えと命令するのは、非情かつ卑劣なことだといえるだろう。つまり、ヒトラーや大本営よりも、原則としては20%の損耗で退却していく幻獣たちのほうが、よっぽど〝人間らしい〟というわけである。

解説

十字軍：11世紀末から13世紀後半にかけて7回、ヨーロッパのキリスト教諸国聖地エルサレムをイスラム教徒から奪うために行った遠征。
日本海海戦：日露戦争での海上決戦。1905年5月27、28日、日本の連合艦隊が、日本海の制海権奪取を目的にヨーロッパから回航されてきたバルチック艦隊を対馬沖で壊滅させた。
E・ロンメル元帥：第二次世界大戦のドイツ国防軍将官。斬新な発想の戦術で、対フランス戦やアフリカ戦線で活躍したが、アフリカでは物資不足から敗退した。1944年、ヒトラー暗殺計画連座の疑いをかけられ、服毒自殺を強要された。
アッツ島：1942年に日本がこの島を占領したのは、❶アメリカとソ連の連絡を断つため、❷日本本土空襲用の飛行場を建設させないため。であったとされる。しかしどちらも名目にすぎず、じつは太平洋戦争初期に勲功のなかった北方方面部隊が、ただ手柄を立てたいために行った占領だったともいわれる。
大本営：1893年に設置された、天皇直属の最高統帥機関。
玉砕：もともとは「玉が美しく砕けるように名誉、忠義を重んじて死ぬ」という意味。出典は636年に唐で編纂された北斉についての史書『北斉書』。
戦陣訓：1941年、陸軍大臣東条英機大将の名で全陸軍に下された将兵の心得。ほとんどは、役に立たない精神論だった。

写真提供・共同通信社

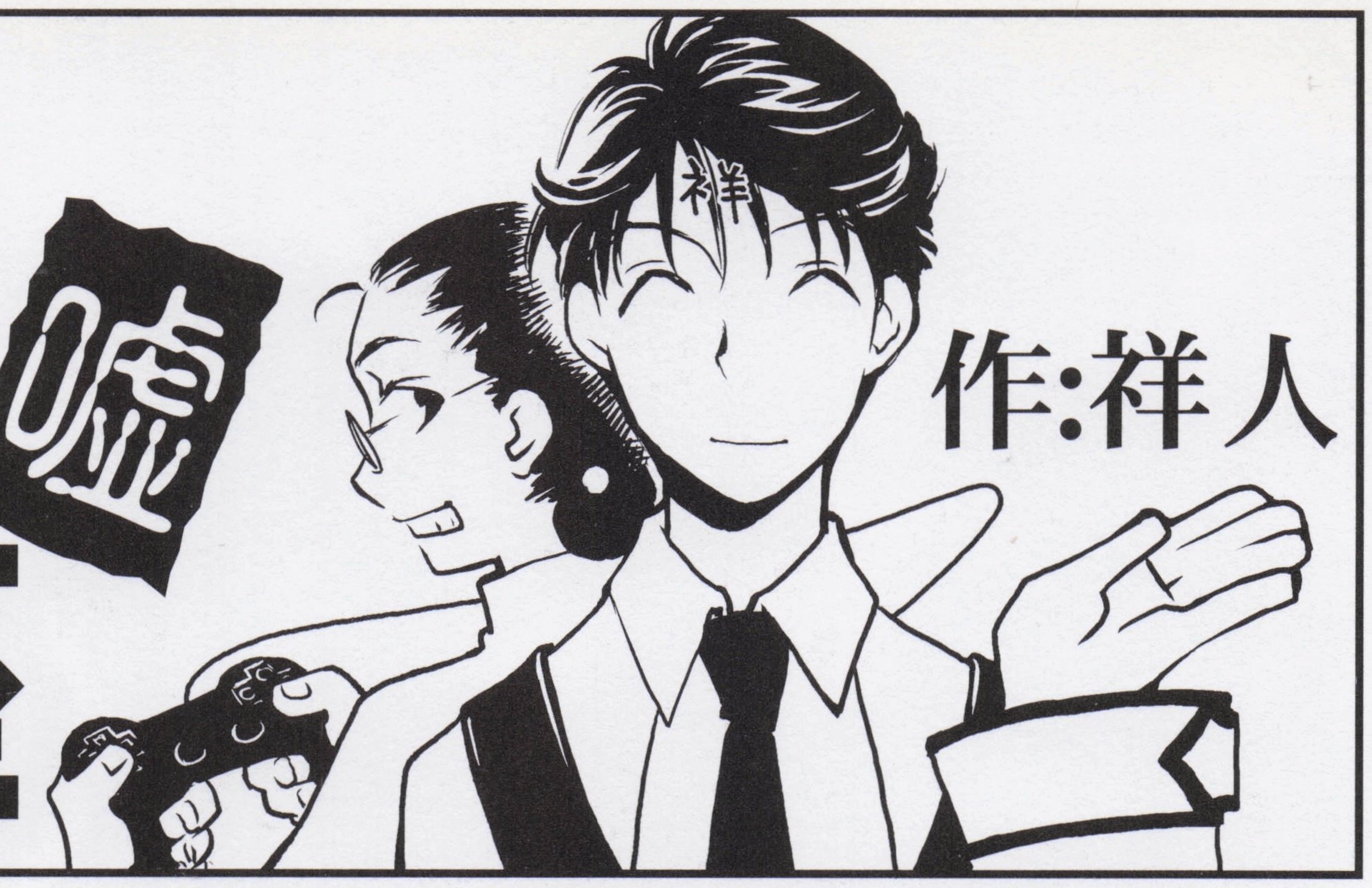
ファンパレード！マーチ in DPS



全国の『GPM』ユーザーたちに捧げる、『GPM』ファンページ。DPS本誌でおなじみの祥人氏によるやりこみマンガや、『GPM』関連の読者投稿を掲載した「GPMの奴隷」など、充実の内容となっている。

OVERS祥人の スタンダード嘘ガンパレ講座

作:祥人



ガンパレでガンパレ No.89

【ケンカ屋】４月某日の朝、新井木と石津のケンカが勃発。新井木が勝利。しかしその後連続して彼女は田代、遠坂、さらに善行万翼長(当時)にまで喧嘩を挑む始末。結果は新井木が全勝。いったい、何が彼女にそうさせたのか……。（ネタ提供：ひとしんさん）■編：新井木台風が猛威を振るったわけですね。しかし、４戦全勝とは……。走り込みだけなら、スカウトにだって負けてませんから、彼女は。

ガンパレでガンパレ No. 90

【豊かな想像力（笑)】Hな雰囲気のときのセリフであれこれ想像し、興奮するのは当たり前（？）だが、体育の授業で「あそこには体操服（ブルマ）を着た原さんがラジオ体操第２を……」なんて想像してるのは僕だけ？　（笑)。それを見るために、部署変更して二組に行ったのは内緒です（笑)。（ネタ提供：ひいろさん）■編：体育のときぐらい、壬生屋も体操服に着替えるべきだと思うのです……。

ガンパレでガンパレ No. 91

【犯罪!?】原さんと中村がケンカ。キレのある原さんのキック、重そうな中村のパンチが繰り広げられるなか勝負がついた。勝った中村が「七年殺しの威力、思い知ったか!!」と勝ちセリフ。……き、貴様～、原さんに何をした!!（怒）。ということで、殴って靴下を奪い、そのまま捨てた上、罰を与えました。（ネタ提供：ひいろさん）■編：七年殺しとは、まず両手を組み、人差し指を立てて……これ以上はちょっと言えません。

ガンパレでガンパレ No. 92

【布団干し？】大雨が降る３月某日、下がりきった衛生環境を改善すべく校舎の修理を実行！　そして、屋上で雨に濡れながら遠坂が一言、「絶好の布団干し日よりだ」。惚れましたよ遠坂さん!!　（ネタ提供：いくちさん）■編：そんな世間知らずな彼のために、せっせとてるてる坊主を作りつづける田辺さんと、金の延べ棒で布団をたたく遠坂の姿が思い浮かびました。

ガンパレでガンパレ No. 93

【君達で倒してね♪】舞で２周目。撃墜数も429に達したゲーム後半での。幻獣の勢力がだいぶ減っている。戦闘開始とともに撤退を開始する幻獣達。戦闘できなくて退屈である。そんな中、味方友軍部隊からのＳＯＳが！　駆けつける我らが5121小隊。敵は「ゴブリン×６」。たき火を消すのに消防車は必要ないです。（ネタ提供：オカモトさん）■編：たき火で大ヤケドするような人たちばかりですから……友軍部隊は。

ガンパレでガンパレ No. 94

【フードファイター】市内某所で拾った金の延べ棒を売りさばき、裏マーケットでお約束通りドーピングアイテムを買い占めたあと、売店で牛乳、コーラ、紅茶を買い占める速水。それらを一気に胃に流し込む！　彼は、流し込む前に味のれんで3000円使ってました。こっちが「ごふっ」です。(ネタ提供：ひとしんさん)■編：それでも、お昼になれば「お腹がすいた」とか言いだすんですよね、彼は。

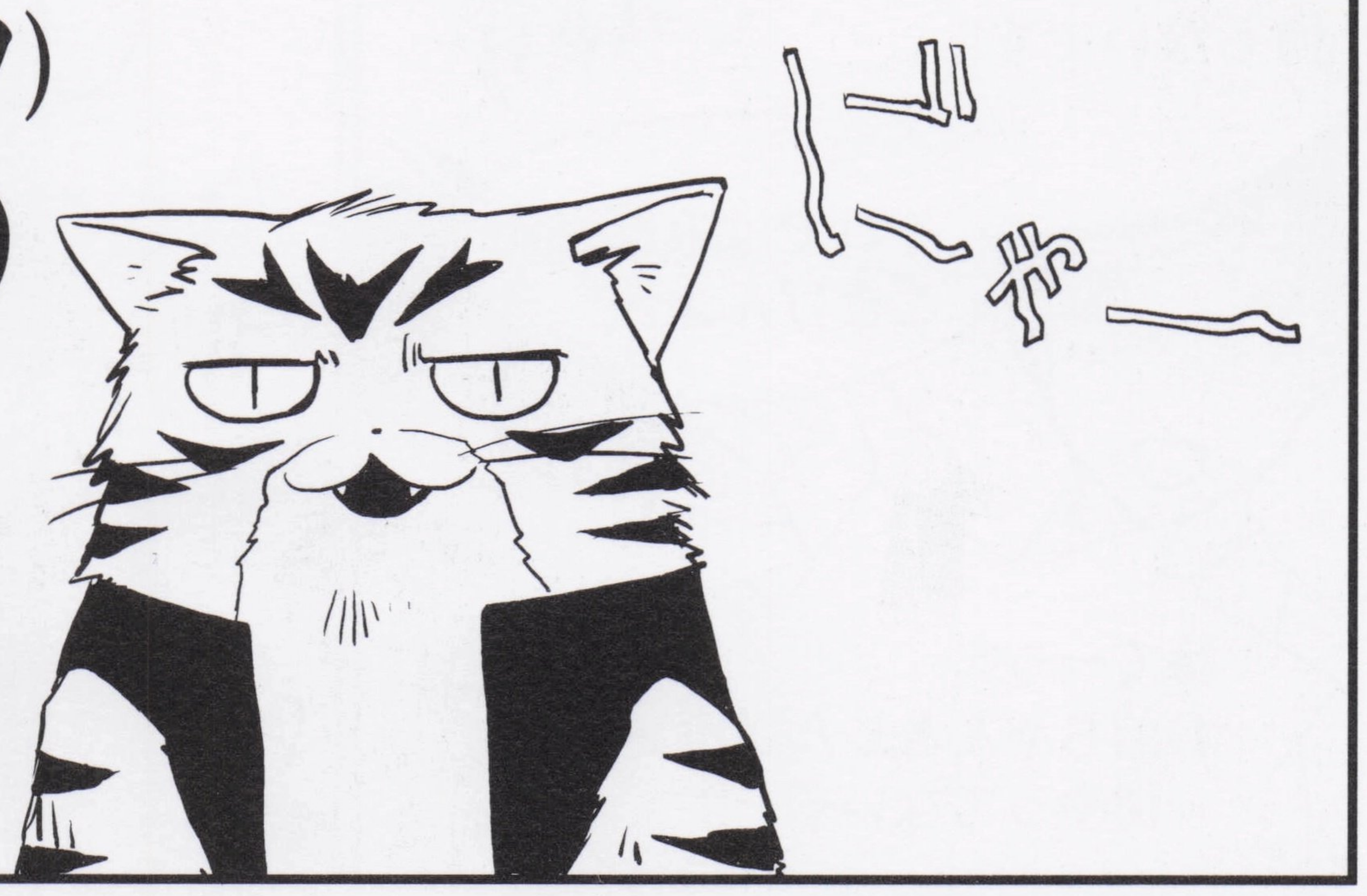
ガンパレでガンパレ No. 95

【交換して？】舞でプレイ中、茜に交換を持ちかけられました。「このネットワークセルやるから、そのネットワークセルくれよ」同じ物を交換して楽しいですか……？　（ネタ提供：あきさん）■編：なにやら、陰謀の気配が……。実は、茜のネットワークセルにはウィルスプログラムが仕込んであり、舞が使ったとたんに……。天才同士の頭脳戦が、今、始まろうとしている!!

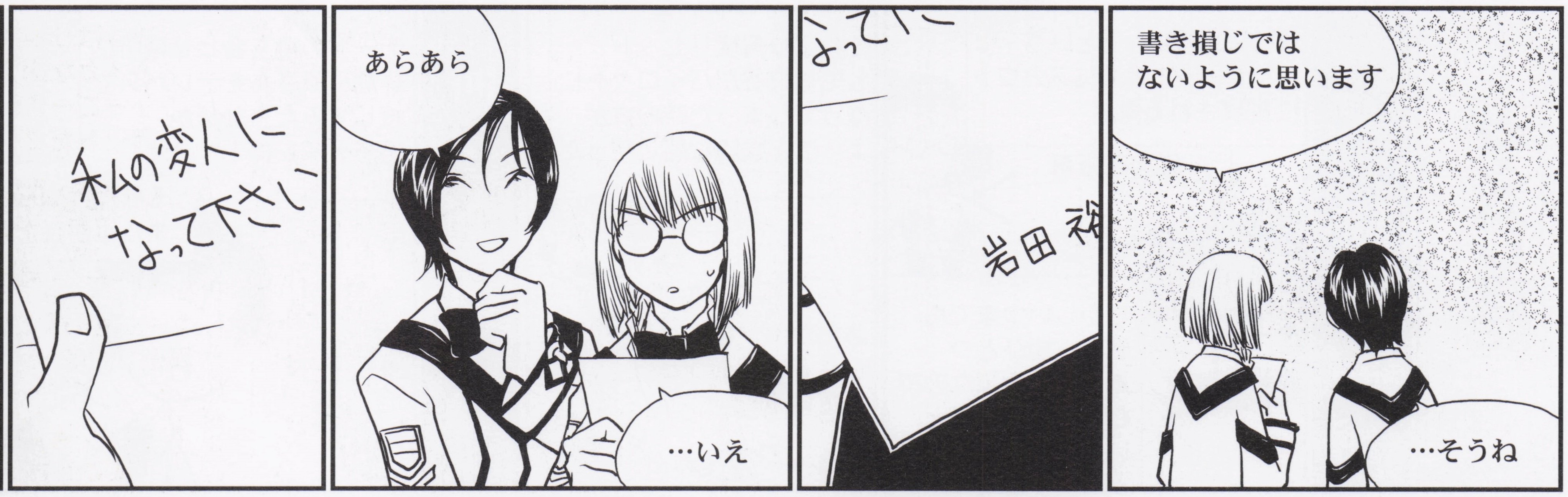
ガンパレでガンパレ No. 96

【皆さんMな人？】ガンパレ関係のインターネットサイトで見かけるリプレイ。そこで、かなりの高確率で見かけるのが刺殺シーン。でも、何で皆あんなに嬉しそうなんでしょう？　もしかして……M（俺も含めて）？　（ネタ提供：トップブリーダーさん）■編：ミノタウロスに撲殺されるのと、原さんに刺殺されるのと、どっちがいいでしょう？　編集部内調査では、圧倒的多数で原さんに刺殺という結果が出ました。

愛と青春(半ウソ)のガンパレード劇場

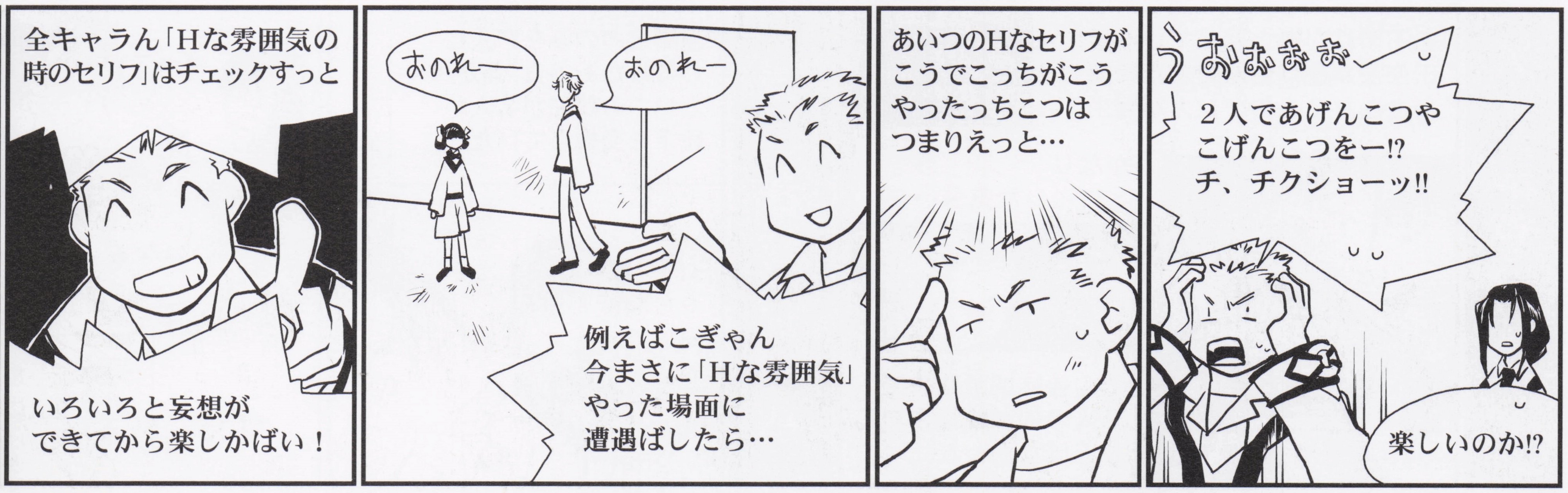


恋文



本当だし

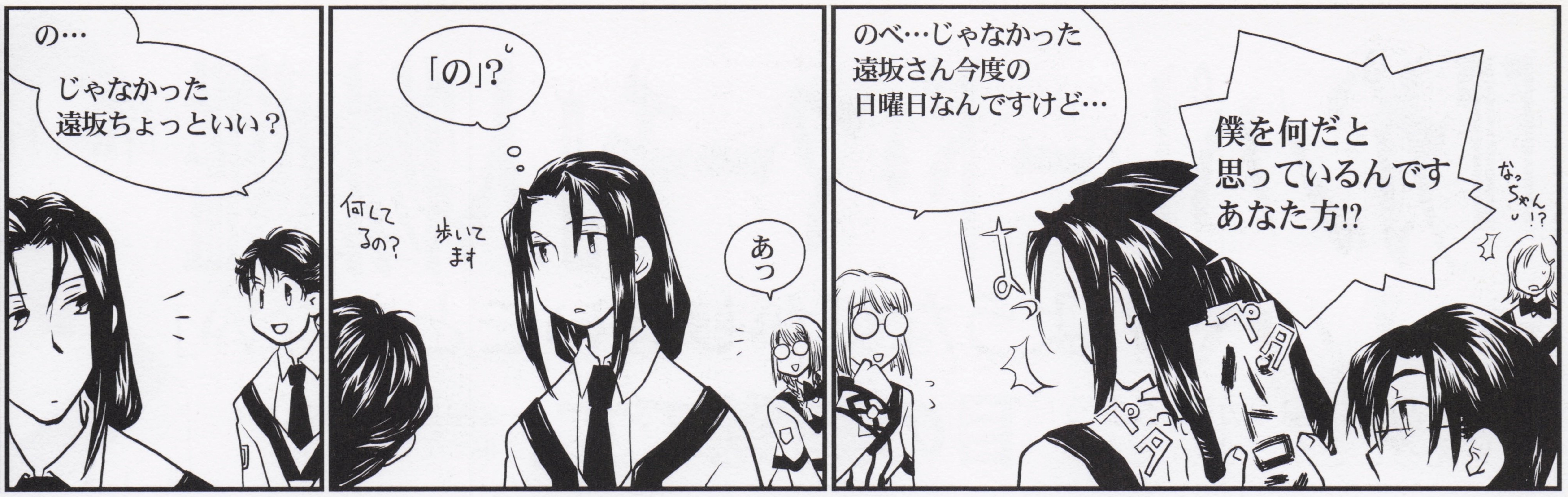
ラブハンター



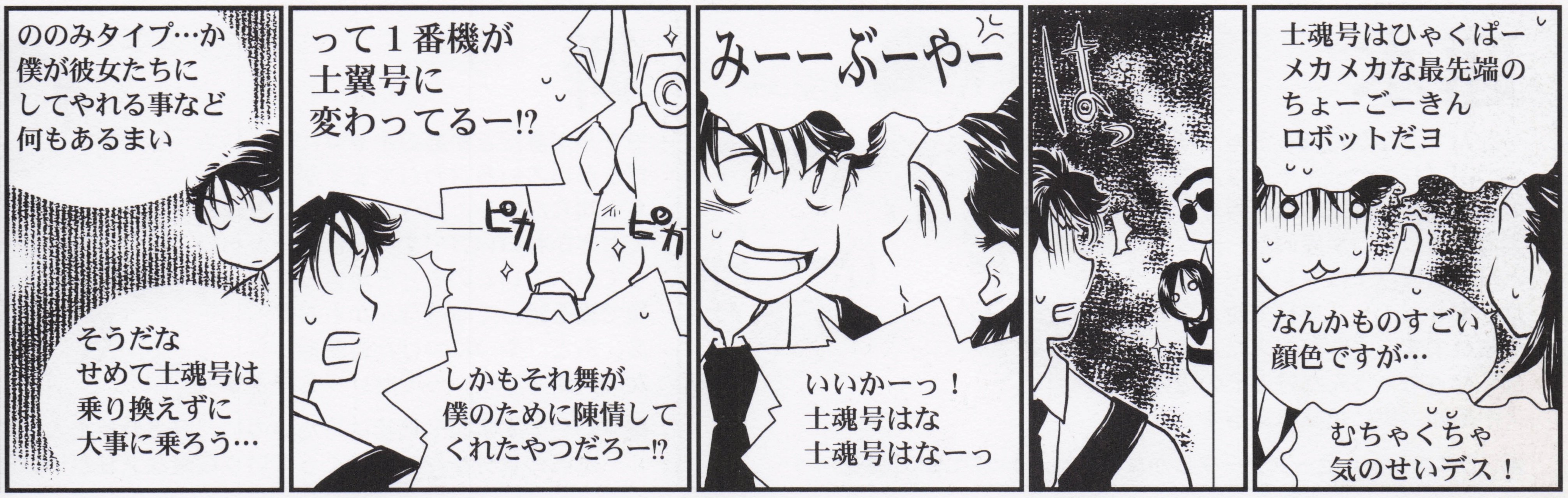
ガンパレでガンパレ No.97

【キッスは目にして】校舎はずれから校舎裏へと移動した茜を追う中村。画面切り換え後すぐさま話しかけると、顔の一部が絶妙に重なった状態で「協力してくれたお礼」イベントが発生！ しかも会話後、２人の唇付近が怪しいピンク色に光っている!! 「新手の特殊効果かッ!?」と思いきや、単なる茜の視線ビームでした（笑）。でも一見の価値あり！ （ネタ提供：田中まさしさん）

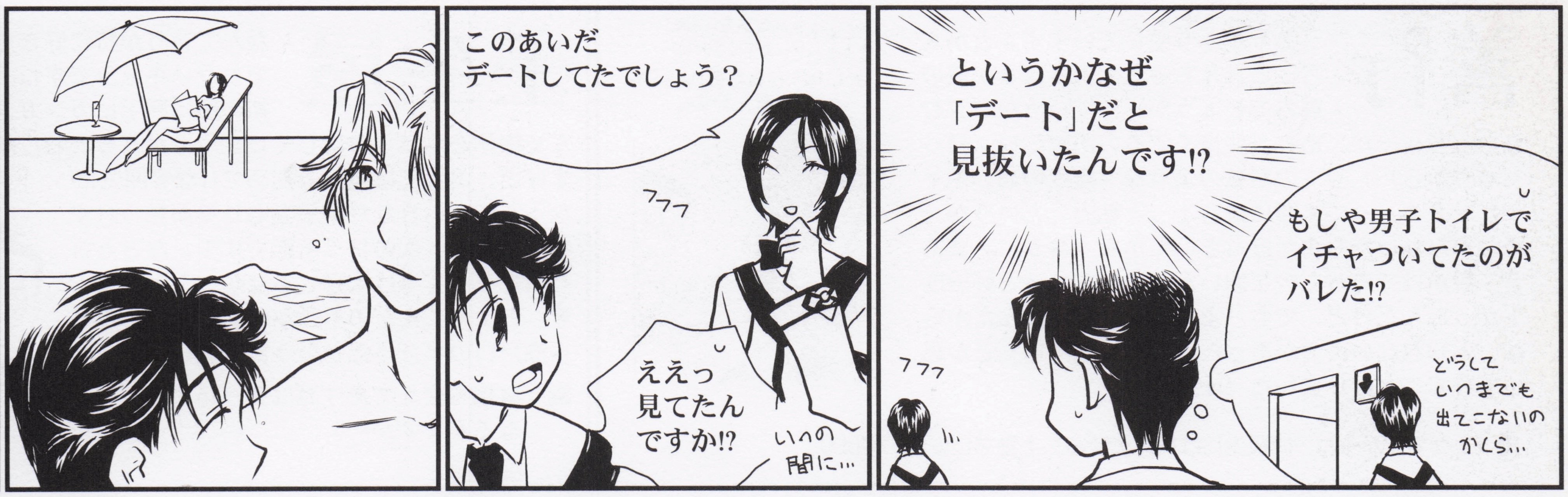
いや、しょうがいいよ



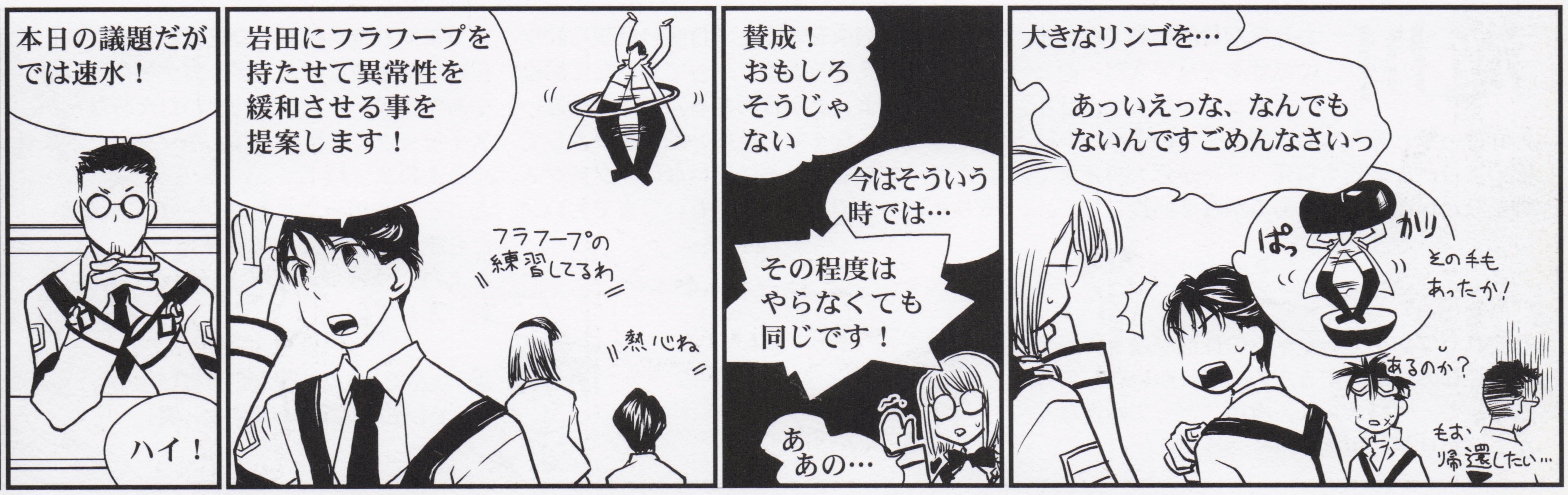
乗り換え禁止



奥様戦隊



作戦会議

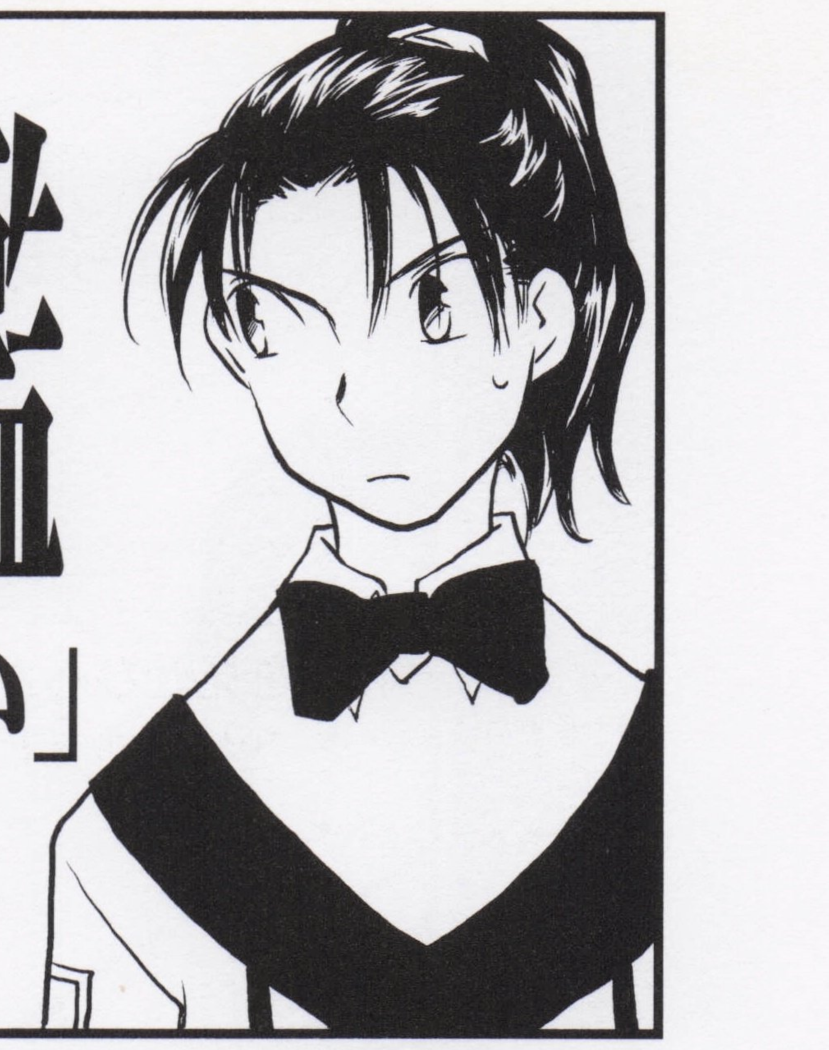


ガンパレでガンパレ No. 98

【星明子の如く】校舎はずれとか、裏庭のような広い場所へ行くと、とても遠い場所から怪光線……失礼、視線を感じるときがありますよね？　んで、「フッ女子生徒の視線が熱いぜ。まったく俺も罪作りなナイスガイよ」などと、期待に胸をときめかせながら視線の先をたどると、……たいがい、岩田とか坂上だったりするんですよね……。……坂上はスカウトにできねえしなぁ（苦笑）。（ネタ提供：サーク・イリノさん）

「『ガンパレード・マーチ』人物図鑑
…のような気がしないこともない」

※コマ割りに偏りがあるように見えることがございますが **目の錯覚です。** ←編集部注どう考えても偏っています。



速水

「なんでこんなにぼっちゃんぼっちゃんしたやつがプレイヤーキャラなんだ？　と思ったのも今は昔。表面的な人当たりの良さ、野心、実力、隠し持つ悪魔的な一面など、どこをとっても彼以上にプレイヤーキャラなやつはいません！　２周目で使えないのが悔やまれます。完全な悪人だと逆にガキっぽくなっちゃうんだけどその辺のバランスが絶妙。実に色気のあるキャラです。

編「Dスペシャルセーブデータしかないですよ！　P.129に情報が！」

舞

モデルが誰だとかあのキャラに似ているだとかいろいろ言われてますが、私どっちも知らないし。むう。そんなことはさておきかわいいコです。「にゃーとかいって歩いているのを」とか言って困った顔で猫を語ってる時なんかもお♥
あ、あと「やつにつけた盗聴器から女の声がする！」ってセリフも好き♥

編「いいですよね…最初は冷たいのに、好き合った人にだけ本当の自分を見せていくっていう段階なノリがいいです」

善行

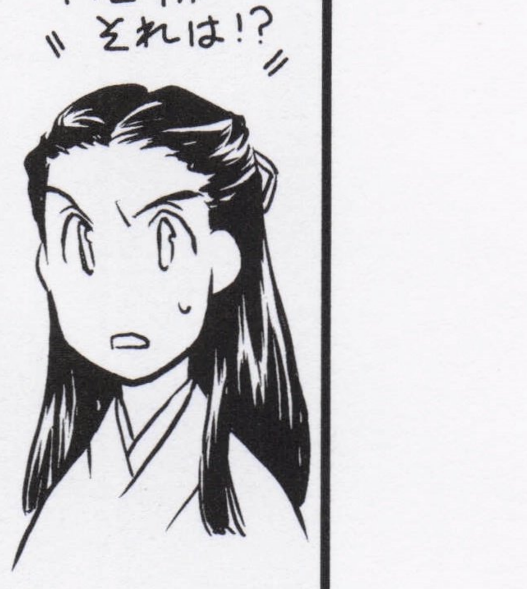
「ありがとう愛しています」とかさらっと言えちゃう大人っぽさが彼の魅力でしょうか。っていうかジジむさいっちゅーか。あと「仲良くするのが難しい（帰っちゃうから）」ってのが私のような「難度の高いキャラに燃える」って人間にはちょっと魅力。というかそれがなかったらまだほっといたかも（コラ）。まあ昔二股かけてたってのを聞いた時にはちょっと好感度下がったんだけど、でも「よく考えたら原さんだからな、人知れない苦労があったのかもしれない」とか思って許すことにしました（オイ）。

編「ヒゲですからね。同級生には見えません。上官でしょう、やはり」

壬生屋

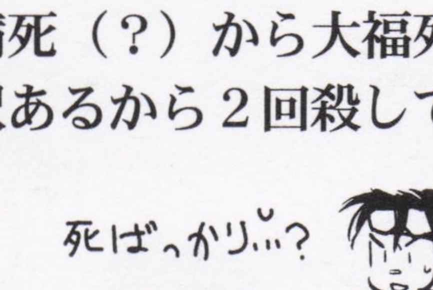
なんていうか特に好きでも嫌いでもないキャラですね。いや最初の頃は勝手にガンガン突っ込んで機体をボロボロにしてしまうのがうっとおしかったですけど。あと実は滝川と初めてHな雰囲気になった時、いきなり招集でセリフが見られずにトホホで、次の日「不潔です！」などと言われて「って事は未遂じゃなかったって事！?♥」とよろこんだのもつかの間、調べてみたら瀬戸口の事だったという苦い思い出が…。

編「装備を変えてあげれば突っ込まなくなるんですが…」



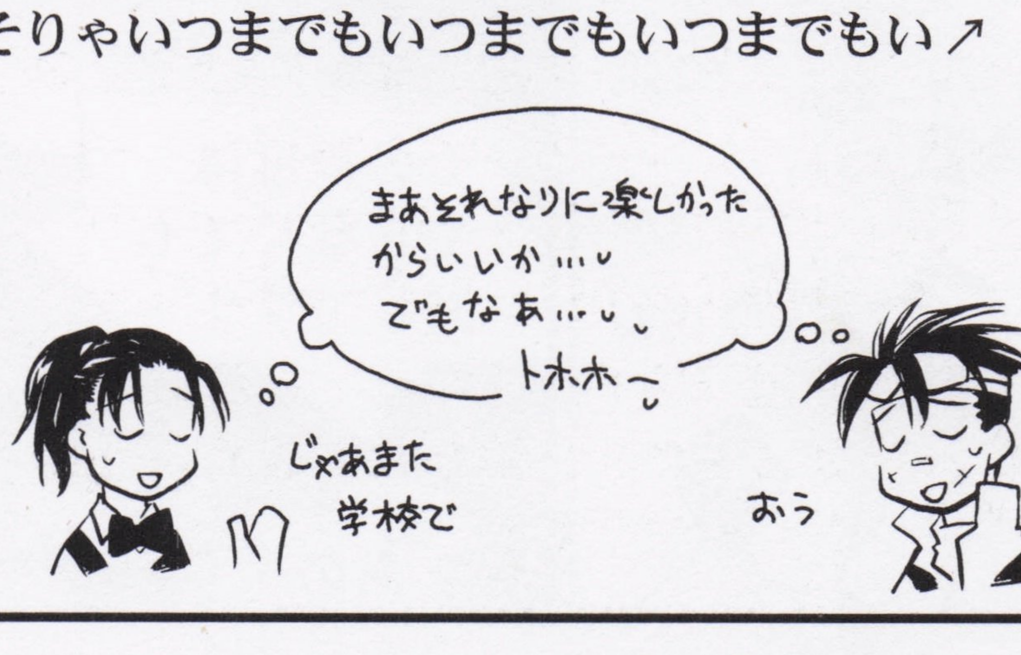
滝川

お元気な普段の調子とたまに見せるシリアスな一面とのギャップがたまりません。大好き…♥　そんなわけでコイツのイベントは極めました。戦死や病死（？）から大福死まで。戦死なんか途中で選択あるから２回殺して、↙



↗それでプレイヤーキャラの性別が違っても全く同じなのか確認するためにもっかい殺してみたりして。…ゴメンな、滝川。だって好きなんだよ（ありがた迷惑）。↗

↗デートの約束をすると「日曜日は眠らせないからな覚えてろよ！　…っておいなに勘違いしてんだよ」とか言われるんだけど勘違いでもそうじゃなくても結局一晩中ゲームしてただけってな事になるに違いない。クスクス。そりゃいつまでもいつまでもいつまでもい↗



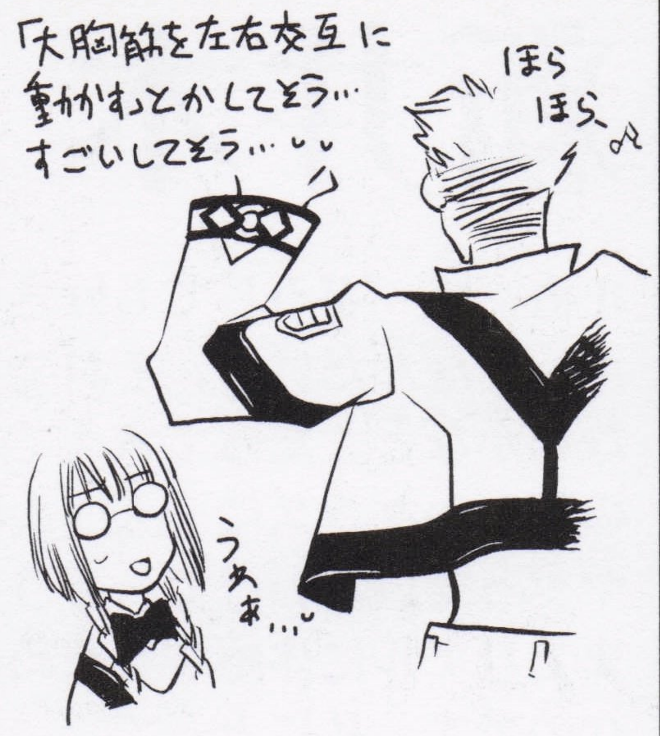
↗つまでも戦車技能一つ覚えなかったりしてかなりお荷物な時もあるけど、アルガナ勲章とって「お前…いやあんたが…」とか急に言われた時なんか、ちょっとズキッっとくる反面、なんかゾクゾクきませんか？　くるよね？　ね？
ところで滝川ってこれがゲームじゃなかったら絶対途中で死んでるキャラだよね。「戦争の悲惨さ演出要員」として。

編「なんでこんなに愛がいっぱいなんでしょ…お願いしますよ…笑」

ガンパレでガンパレ No.99
【傷ついたのは誰の心・前編】あいつぐ司令交代劇→無謀な部署異動（含陰謀）→落ちる作業効率、あふれかえる無職者…。そんな情けない人間どもを見るに見兼ねたか、突然ブータがやる気を出し作戦会議を提案！　周囲に居合わせた全員の賛同を得て、小隊設立以来初めての作戦会議が、明日早朝に執り行われることになった。＜中編につづく＞（ネタ提供：田中まさしさん）

若宮

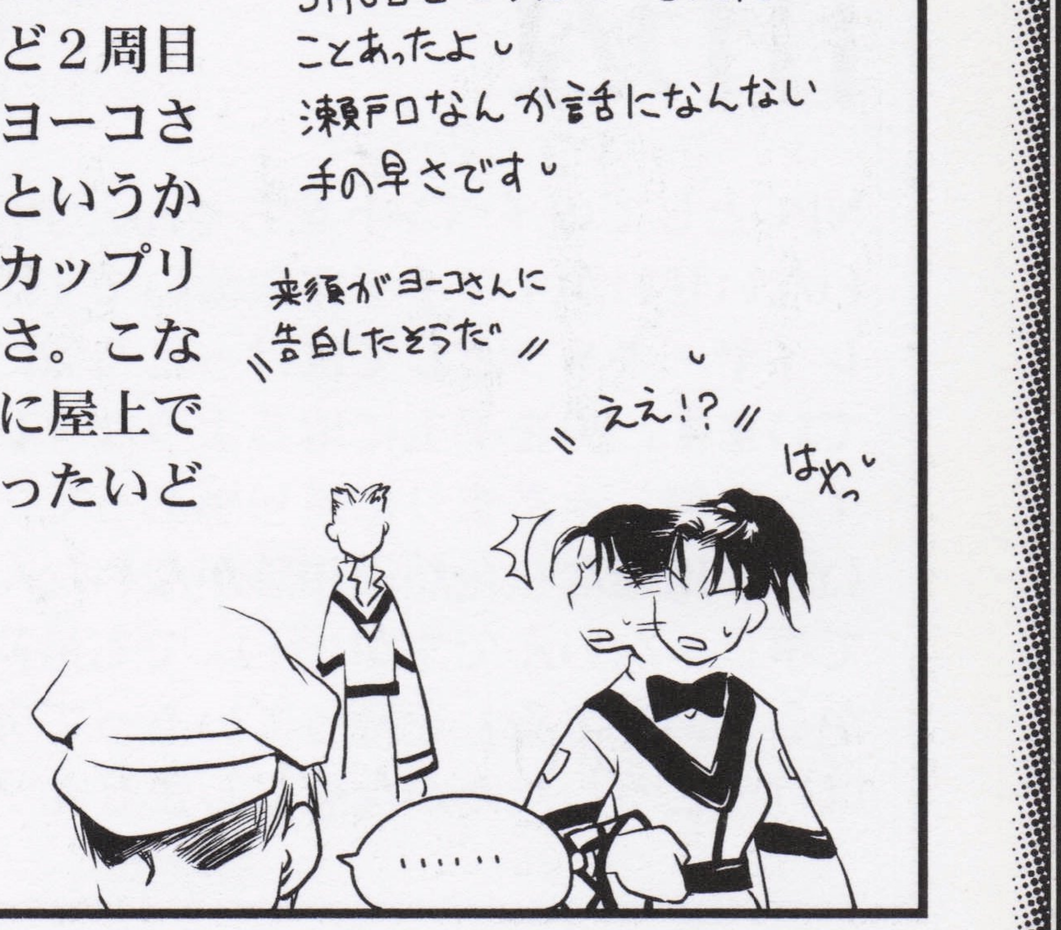
「結婚は死が二人を分かつまでだが親友は死んでも親友」とか「戦争が終わったら一緒に働こう」とかホントにストレートなのかこいつ？　と思えるくらい濃ゆいセリフをはいてくれるヤツだけど、「メロメロであります！」とかなかなかかわゆい一面もあってよいッス。しかしHな雰囲気の時、筋肉を見せびらかすのはやめてもらえないだろうか…あとビキニパンツと物々交換を要求するのも…。



編「筋肉は…ですよね。というか、男プレイヤーの場合かなり…」

来須

寡黙で強くてなかなかカッコイイのだけど2周目以降だと速攻でヨーコさんとくっついちゃうのが玉にキズというか…いや、いいんだけど、でも他のカップリングを楽しみたい時だってあるしさ。こないだなんか早朝に教室にも行かずに屋上でイチャついてやがって、あんたいったいどこが呪われてるのよ!?



編「くっつけないのはかなり難しいですから。自分が彼氏にしない限り、かなり…」

瀬戸口

ただの遊び人のようでいて実はなかなかのナイスガイ。いや遊び人である事に変わりはないんだけど、そうはいっても実際にはちょいとモテるぐらいで恋人を捨てるでもなく、実害みたいなものはないわけだし。Hな雰囲気の時のセリフはさすがにエロエロだけど、それはドキドキできて楽しいのでOKだ！　それに深くつき合ってみるとどうも恋人と死に別れた心の傷があるくさかったり、口では軽い事言いながら意外とかわいかったりして結構愛しくなっちゃいました。

編「編集部ではグッチと呼ばれています。なんていうか、いいキャラですよね。」

ののみ

かわゆいののちゃん。でもドキドキの対象では…ないかなあ。あ、でも「ののみねぇ、おおきくなれないんだ。けんきゅーじょのね。じんこーちょーのーりょくとふろーふしのじっけんのけっかだって。ざんねんだなぁ」ってセリフはちょっとドキッっとした。なんか。

編「可哀想すぎて…涙なしではかまえません。ののちゃーん」

田代

かわいいひとですよねー。Hな時のセリフはああだし、好きな人を聞き出してみるとけっこうずっと「速水くん」っつってて一途だし。実際速水とはメチャメチャお似合いでしょう。「Hな時は性格逆転カップル」で。そのうち絶対くっつけちゃお♥とか思ってます。

編「熱狂的ファンも多いです。舞と同じような、好きな人にだけ見せる自分ってのが○」

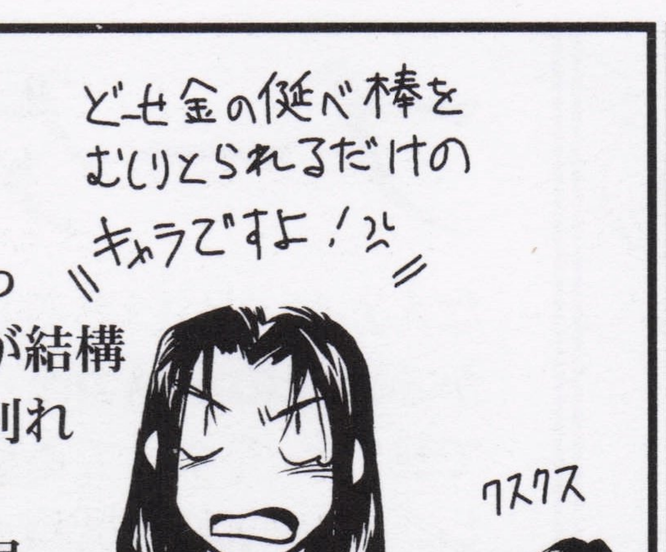
原

色っぽいわ危ないわでかなり魅惑的なお方。私は靴下だけのコースでお願いします♥
実はぶっ刺しイベントを最初から知っていたせいで長いこと刺されずじまいな状態だったんだけど、この本の仕事に取りかかるにあたってめいっぱい刺されてみました。これで晴れて原さん好きを名乗れるってものだね♪　恋人になった事ないけど（そういうものなのか…？）。

編「好きだろうがキライだろうが…ネタにはなるお姉さんですから」

遠坂

いやあ田辺でプレイした時、せっかくだからつき合ってみましたが結構つまんない男で（オイ！）すぐ別れちゃいましたあ（オイオイ!!）♥
嫌いじゃないですけどね。「痛恨です」ってのはかなりかわいいというか、スゴイ名セリフだと思ったんだけどなあ。



編「まあ、そうですよね…表面上はお金だけです。笑」

森

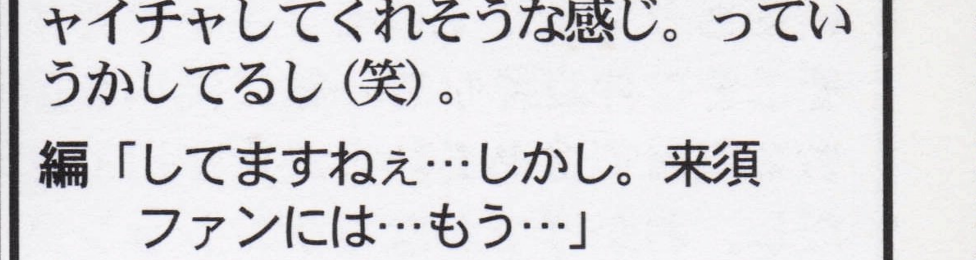
結構気になってるキャラの一人。まだ恋人になった事はないけど、なる時はやっぱ自分がパイロットで彼女がその機体の整備士ってシチェーションを楽しみたいものです。独特の不器用感がなんかいいんですよね彼女。

編「隠れた人気の持ち主です。確かに不器用ですし」

ヨーコ

原さんとはまた違うおおらかな色気が魅力。けっこうおおっぴらにイチャイチャしてくれそうな感じ。っていうかしてるし（笑）。

編「してますねぇ…しかし。来須ファンには…もう…」



ガンパレでガンパレ No.100
【傷ついたのは誰の心・中編】作戦会議当朝、ブータの提出した議題は「士気向上週間の実施」。……あまりにごもっともな指摘に、思わず心洗われました……。他の皆も同じ思いだろうと、じっくりと腰を落ち着けて会議の動向を見守っていると、……なんだか自分以外全員否決ムード（あれれ？）。……お前らそれでも人間か!?　＜後編につづく＞（ネタ提供：田中まさしさん）

田辺

NPCとしてのイベントをちゃんと全部見ていないせいかイマイチ印象薄いですが、プレイヤーキャラとしてはけっこう気に入っています。男を手玉に取るようなプレイって舞じゃあまりに違和感あって…。いや、田辺なら全然違和感がないなんて事じゃないんですが（汗）。でも最初から「あやまる」を持っているって実はけっこうしたたかな感じしません？

編「貧乏ってだけでここまで個性が表現できてるのってスゴイですよね」

新井木

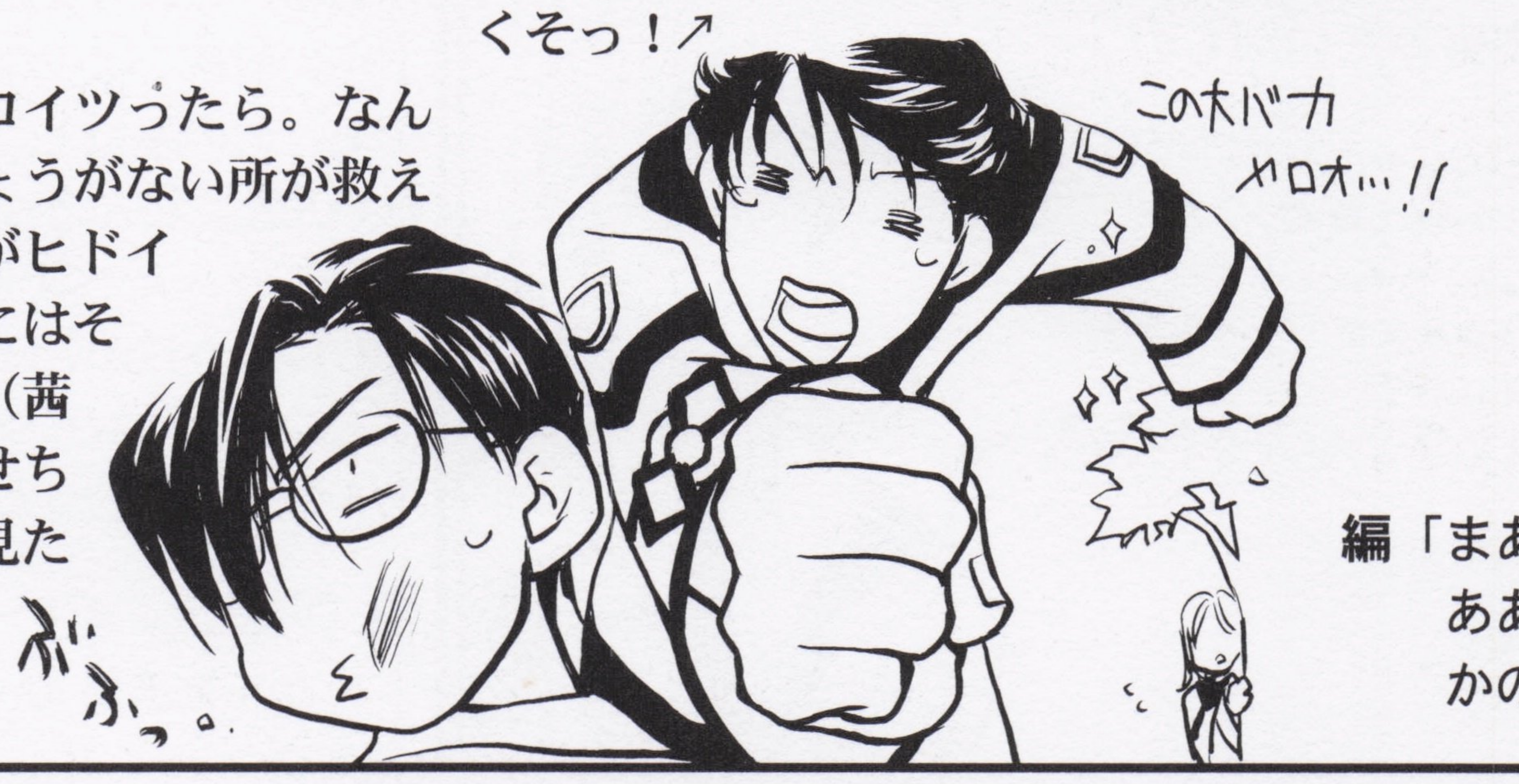
正直、唯一どうしても好きになれないキャラなんだけど、それでいいんじゃないかなと。だって考えてみたら高校の頃とかクラスに一人二人は嫌いなヤツっていたわけで、そういう感じまでリアルに体感するためのキャラなのです。私にとって。

編「何よりも逃げられると追いつけませんからね。トホホ。でも最終的には超重要なキャラなワケで」

狩谷

本っ気で性格悪いんだよなあコイツったら。なんつってもヒクツでヒクツでしょうがない所が救えないっちゅーか…。自キャラがヒドイ事言われたりされたりする分にはそれほど腹は立たないんだけど（茜なんかのナマイキさはすぐ許せちゃう）さすがに加藤のアザを見た時には本気であきれたし。↗

↗あああっ！　しまったーっ！　あの時「加藤を賭けて勝負だ！」とかいってなぐりかかっていればかなり青春気分が味わえたのでは！？　くそっ！↗



↗いや絶対ケガする前から性格悪かったでしょこの人。自分が見下していたから見下される幻影を見てしまうんでしょう。ってここまでヒドく書いといて実は滝川→速水の次ぐらいに好きなのでした。なんでだろ？　あまりにどうしょうもないキャラで逆にかわいく思えたんだろうか。まあおいしいキャラですしね。

…「メガネキャラだから」なんてそんな単純な理由ではない…ハズ…多分…きっと…。

編「まあ、そうでしょうね。ケガの前から性格悪くないと、ああはならないでしょうから。まあでも若いウチは誰かのたった一言で変わったりしますかね」

中村

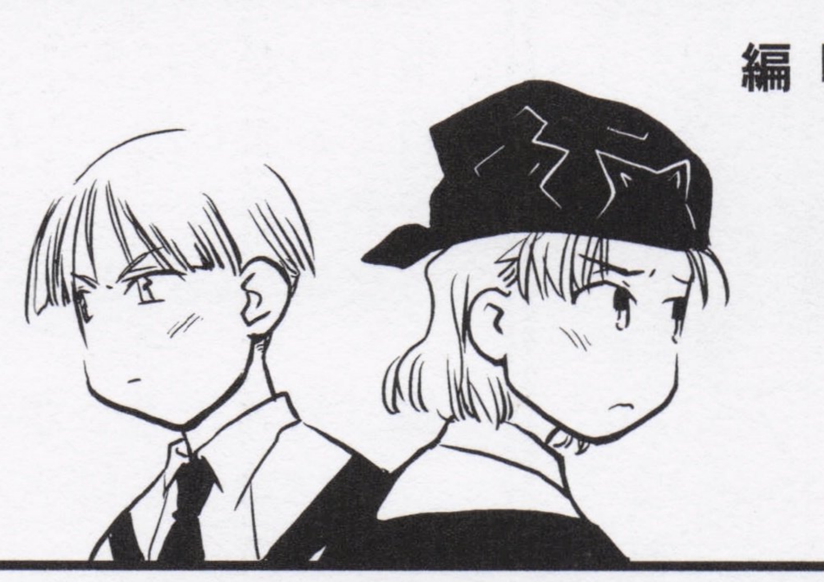
色男ではないけどさっぱりした性格となかなかナチュラルな訛りっぷりが魅力（ああ…滝川の熊本弁も聞きたかった…）。あと歩き方がいいんだよねー。素浪人って感じで。

編「ルックスはともかく、男らしいですよね。ソックスさえなければ。かなり」

茜

口は悪いけどかわいいもの。速水ほどしたたかでもなければ狩谷のようにヒクツでもないし。照れながら悪態ついてる様なんかほほえましくすらあるしね。しかしなんかいかにもそういうヒドイ目にあった事がありそうな言動だったので「さすがにマジのヤツには手が出せねえ…（汗）」とか思って１周目の最初の頃、Hな雰囲気になるのを遠慮してたのに、とりたてて何があったわけでもなさそうで、なんなんだお前は…？　そんなに自分の足に自信があるのか!?　っていうかありすぎだろオイ。

編「ある意味、サービス…なんでしょうかねぇ？　他のキャラのセリフはキチンと過去から紡ぎ出されたモノなわけですけど、彼のは…まあ、それでもいい！　という人続出中ですけど。笑」



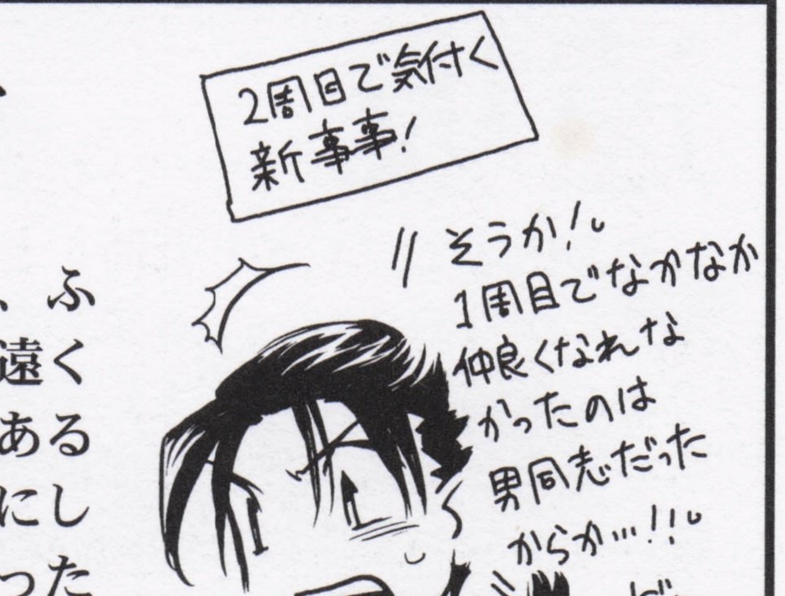
岩田

いやもう完全にイロモノキャラですけどね…。まあ楽しいヤツなんでそこそこ仲良くして一緒に笑いを振りまいてみたりしています。しかも２周目ではああいう設定が出てきたりしてなかなか侮れないキャラだし。おかげでかなりテンション高いまま２周目をプレイすることができました。いや、よーく気を付けてみると岩田自身もいろいろ知ってるくさいですけどね。しかしこの体本当に人間…？　いや厳密には全員こっちの人間とは違うのかもしれないけど。…それにしても…ねえ…？

編「裏設定といか、過去を知らなければ、もう…相手にもしない人が多そうです。それくらいイロモノな感じ」

ブータ

なんか頼りがいあるし、ふかふかなのが魅力？　遠くで見守ってくれてる感あるし。ていうか大抵遠くにしかいないけど。でも怒った顔は…かなり…怖い…。



編「ブータが別れてくれないとかなり怖いんです。本当に」

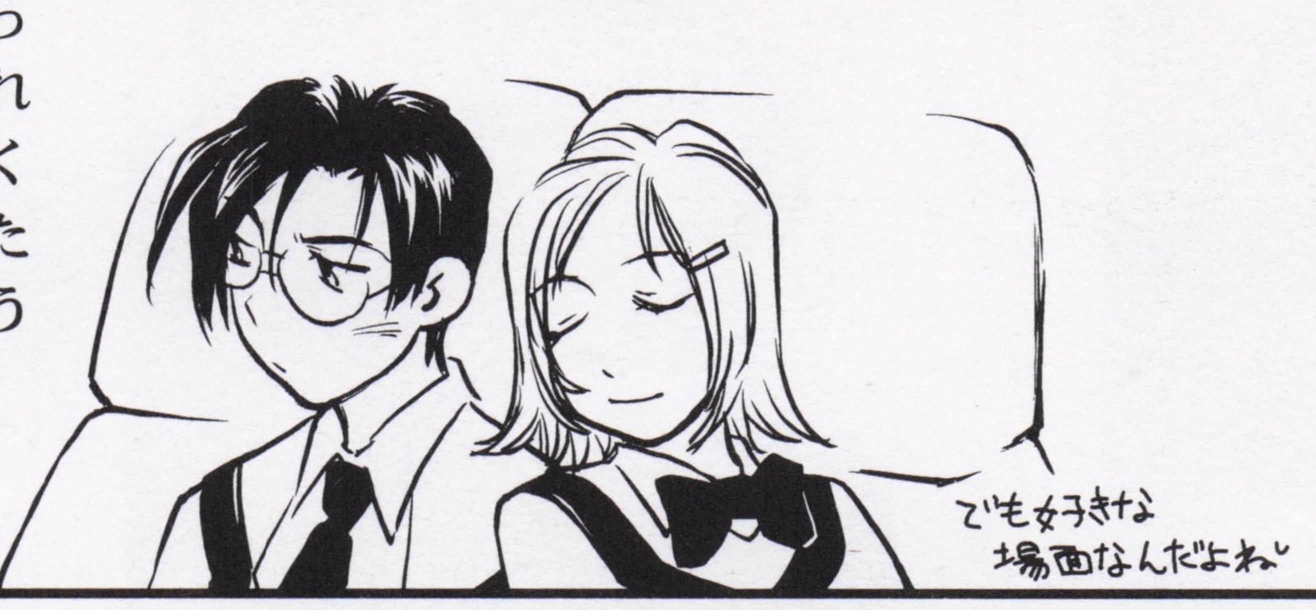
ガンパレでガンパレ No.101

【傷ついたのは誰の心・後編】かくして投票は始まった。無情にも積み重なっていく反対票。部隊を憂えるブータの気持ちに応えるべく、賛成票を投じる私。そして最終投票者ブータ。本会議の提案者である彼が投じたのは、……反対票だった（涙）。……裏切ったな！　僕の気持ちを裏切ったな!?　僕の心を踏みにじったな!?　（怨）。（ネタ提供：田中まさしさん）■編：しょせんはただのニャンコですし。

加藤

けなげでいじらしくていいコっすよー。狩谷にゃもったいないって。でもあんまり別れろ別れろ言うのも悪い気がするっていうか。自分の好きな人を悪くいわれたら悲しいだろうしさ。なんとかうまくいって、それで狩谷が立ち直ってくれたらそれが一番だしとか思ってそりゃもうハラハラと見守ったもんですよ。↗

↗…しかしあのインチキ関西弁は…。いくらエセ関西人だからって…言っちゃあなんだが、あ、いや、なんて言っていいか、その…「いっぱいいっぱい感」でいたたまれなくなって音声スキップしてしまうのは私だけですか…？　はう…。↗

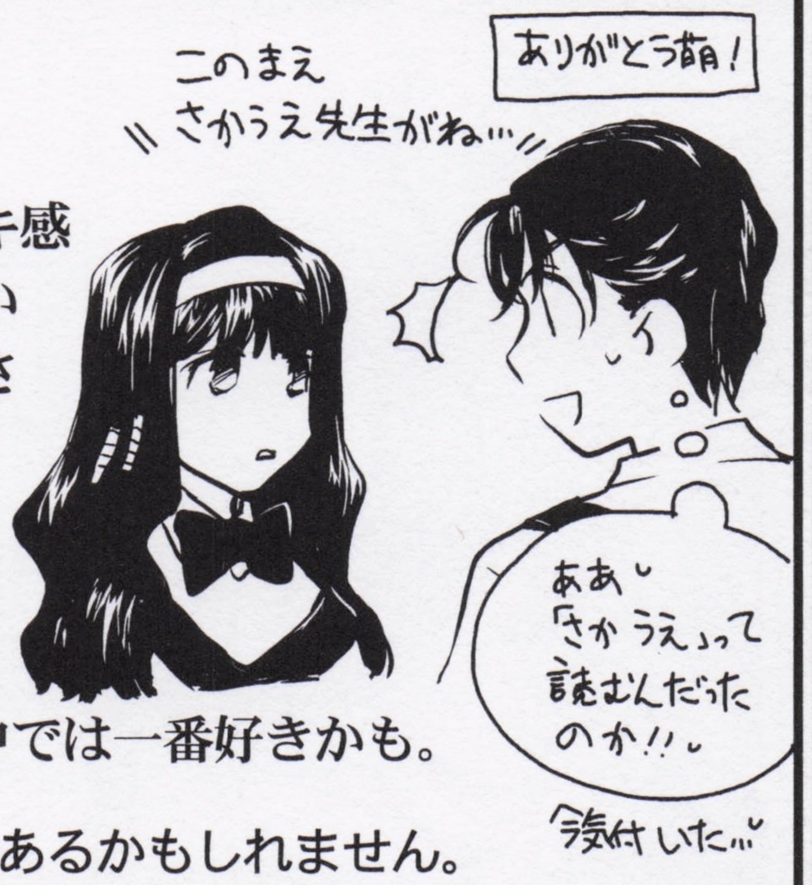


↗あと加藤といえば確か3回目ぐらいのプレイで、ある日突然「ケツから火箸突っ込んで奥歯ガタガタいわしたろか!?」みたいな提案を受けたことがあって、とっさにやんわり断ったけどなぜそこまで嫌われたのか謎。他のキャラにもケンカ売られた事あるけど一番インパクトあったっス…。

編「そうなんですよね。現実でも、なんでこんな男とこんないい娘がつき合ってるんだろう？　ってこと多いですからね。恋愛には謎が多いです」

石津

ののみにはない、背徳的なロリのドキドキ感を感じさせるキャラですね。ロリではないのかもしれないけど、なんとなく。惚れさせただけでもなんか「いけないことしてる感」がわきあがってくるっていうか。Hなセリフは2つともドキドキものだし。このコの（緊張しすぎてしゃべれないようだ）ってヤツが女の子のHなセリフの中では一番好きかも。

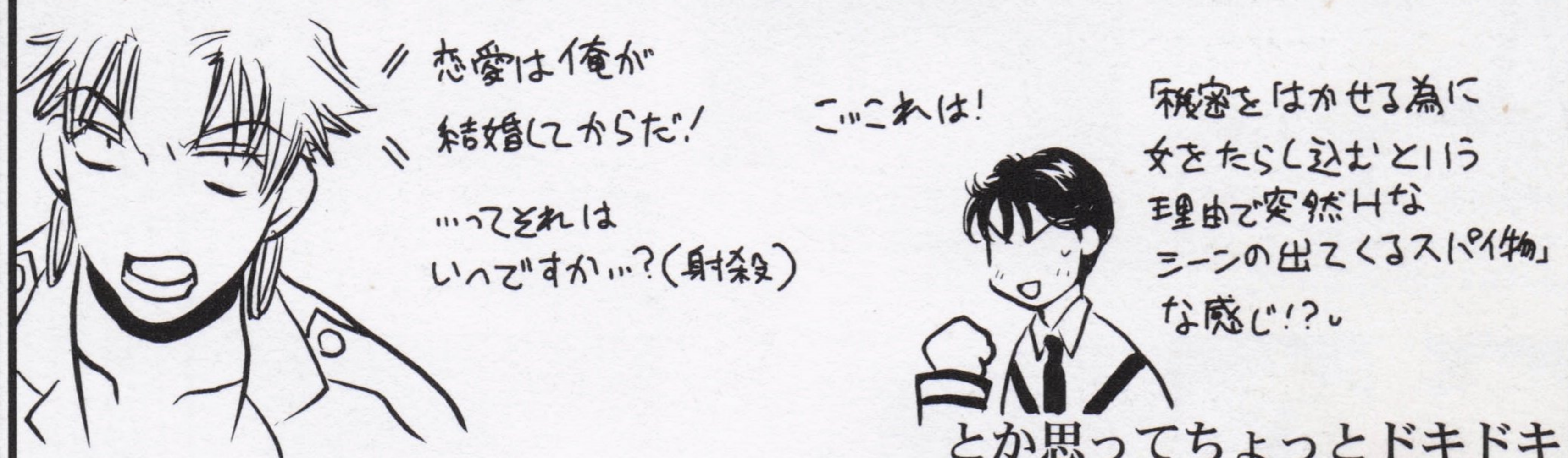


編「いじめたくなる…っていうのは確かにあるかもしれません。が、本当にいじめちゃうのは…ねぇ」

本田

まあ、いい教官っス。全然好みとかじゃないですけど。あ、↗

↗でも「全員のHなセリフを見てみたい」とか思って仲良くしてた時、普通にHなセリフの他に、秘密っていうか機密な事をちょっとしゃべってくれて



とか思ってちょっとドキドキしました（バカ）。

編「いい先生だと思いますよ。戦時中としては。大人なのに裏表ないですし」

坂上

ときめくにはあまりにマニアックなキャラ…。壱型はわりといい人ですけどねってちゃんと見分けがついてるかイマイチ自信ないですけど…。本田先生の時のことがあったんで「この人もなんか重要機密なんかしゃべってくれたりしないかしら」と思ってHな雰囲気になってみたんだけど「私はカツラじゃありませんよ」ってオイ！！

編「確かに。彼にメロメロになるのはキビシイですよね。そう、壱型と弐型でなにかグラフィック的に違いがあれば…」

芳野

うーん…年上キャラ（？）だし先生だしちょっとボケだし、好きになりそうなものだけどビミョーにカンにさわるんですよねえ。ううむ。ボケが計算っぽいからかなあ。まあ「計算する女」なキャラだと割り切っちゃえばそれはそれで楽しいからいいか。

編「そうなんです。最初の印象もちょっと、狙ってるっぽいし。でも…欠陥品だって知ってからは、ちょっと見方が変わりました」

オマケ

芝村準竜師

意外と嫌いじゃないです（笑）なんか愛嬌あるし。まあブサイクだけどこの人十人並み以上にいい顔してたら、ポジション的に必要とされる以上に変に人気出ちゃってたと思うんですよ。

編「副官さんは、かなり仕事できそうでいいですよね。というか、理想の秘書かもしれません」

総評

まあなんちゅーかあれだね、ガンパレの男キャラは男同士でHな雰囲気には持ち込めても、キャラ設定として公認ホモがいないのがポイント高いですね。公認ホモってつまんないですからね。

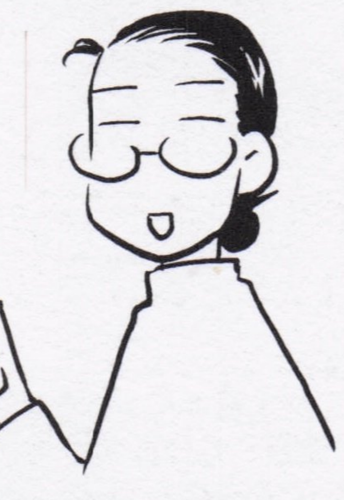
編「というか、思いっきり個人的な好みで好き勝手なことを…笑。まあでもこのゲームは特に、個人的な趣味が出て来ちゃいますからね。各キャラのファンの皆様は持論を曲げず、こんな偏った意見に左右されないで愛をそそぎ続けてください。お願いします」

祥「ってなにフォローしてるんですか？」

編「フォローするでしょ！　ここまで偏ってれば！」

祥「そうかなぁ…」

編「気づかない方がおかしいです」



※この人物図鑑は個人的な意見によって構成されています。ので、怒らないでください。

おしまい

ガンパレでガンバレ No. 102

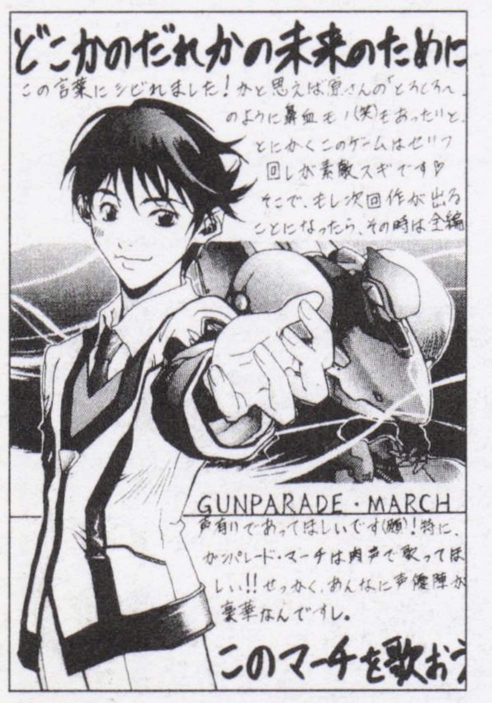
【女教師2（笑）】真面目な雰囲気になる先生（芳野先生・本田先生）や副委員長（原さん）をデートに誘うため、提案「一緒に歩く→テレポート→倉庫」。倉庫に連れ込んでHな雰囲気にし、デートに誘う。……よく考えたら、すごいことしてるな～。もしこれが「体育倉庫」だったら、もう!!　妄想爆発。（ネタ提供：ひいろさん）■編：よし！　裏マーケットでデジタルカメラを買っておかないと!!

GPMの奴隷

やって参りました！　GPMの奴隷！　力の入ったハガキ&4コマ（まあこれもハガキなんですけど）ばかり、力の限り掲載させていただいています！　そりゃもう、載せますよぉ～。笑。いかが？

▶神奈川県　むちゃりんさん：笑えたりHだったりするイベントも多いですが、グッと来るイベントが多いのも事実です。そういうときは泣いてしまってもいいのでしょう……多分。それがこのゲームの魅力です。

▲岡山県　閑久さん：彼の正直な意見はともすれば露骨すぎてアレなんですが……この年代の少年の気持ちってあんな感じですよね。イヤなモノとか、怖いモノとか……だからプレイ中に主人公に対する言葉使いも変わるわけだし。



▲神奈川県　神蘇さん：膨大ですからねぇ……イベント。全部しゃべらすとどうなるんでしょ？

▲東京都　天然オリゴさん：やり尽くすのも大変ですよね。このボリュームだと。

▲長崎県　朝月さん：自分で制限をつけるのはアリですよね。ゲーム寿命を延ばします。

▲大阪府　鯖田さん：2番機が岩田のアノ動きで行動していたら怖いですよね。

▲大阪府　亜久羅翔さん：恐るべし。なんどやり直してもどうにもならないことが多くて……。

▲福岡県　飛柳葵さん：半ズボンは……ねぇ。なんであんなに足に自信が？　笑。

▲大阪府　夏乃あゆみさん：春とはいえ、3月～4月は多分まだコートが必要なときもありますよね。寒いときはこうして制服の上に上着を。ってなんとなく学校指定でなければ、個性が出そうです。滝川のダウンはバッチリですし。

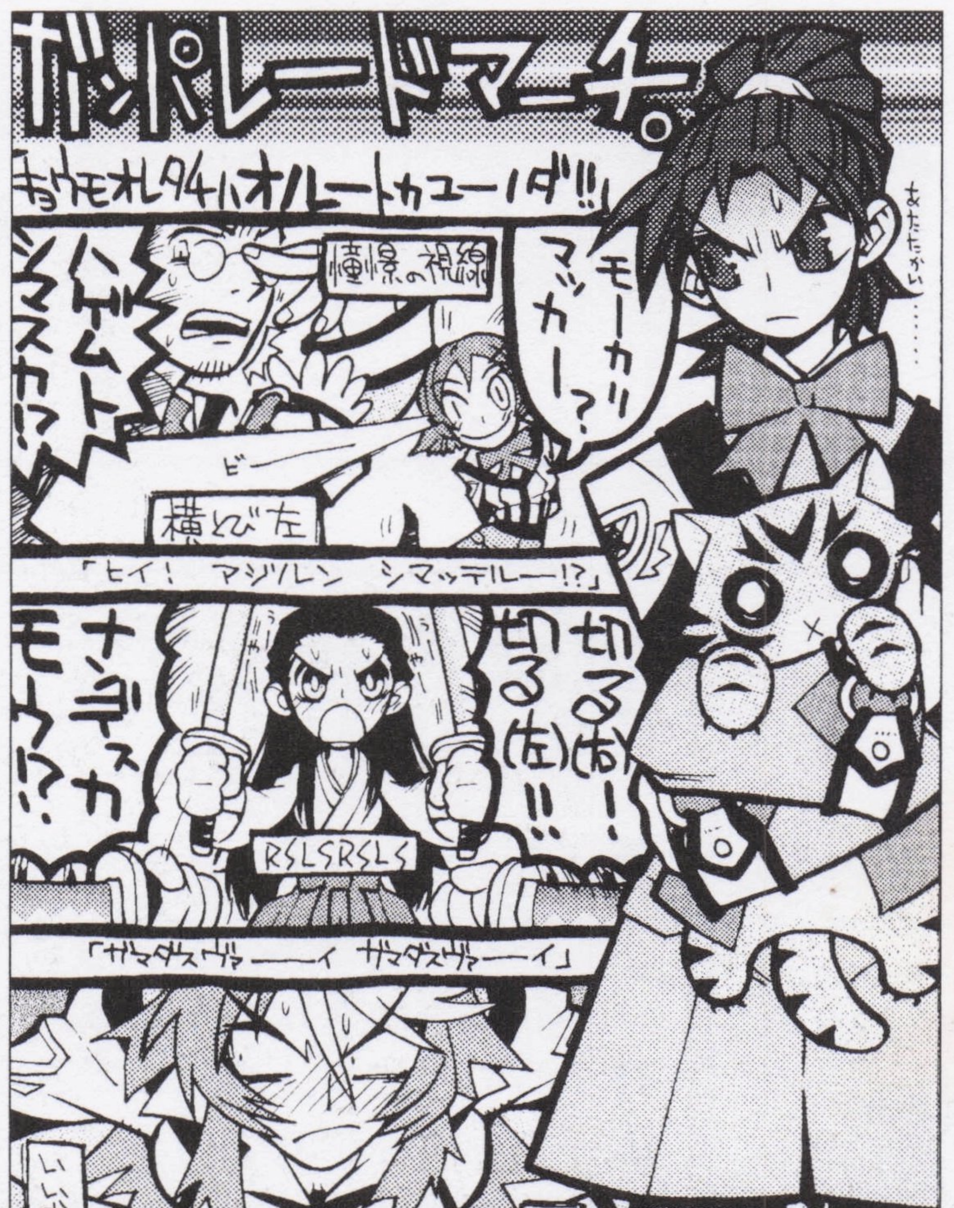
▲佐賀県　朱雀あらとさん：光源氏計画は男の憧れですからね。なんといっても。小さい頃から自分の好みの女の子に仕立てる。

▲福岡県　来生侑花さん：恋人ないがしろですよね。まあ、恋人から他人を賭けてケンカ売られたりしますしね。笑。

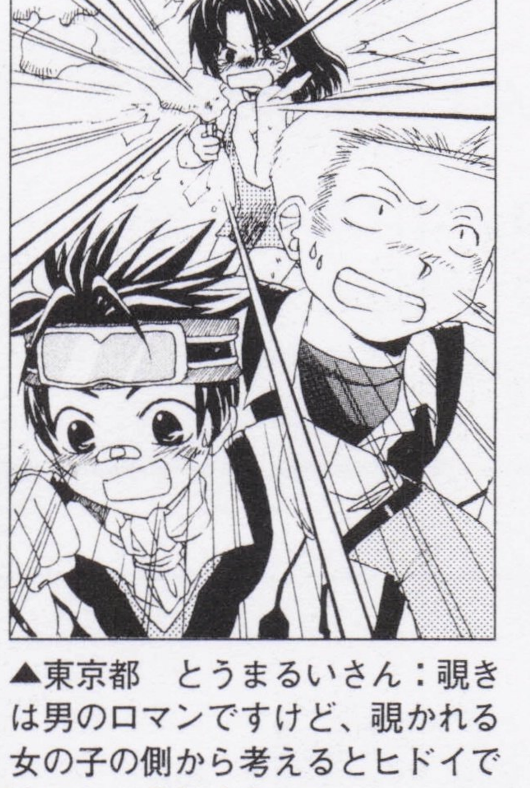
▲群馬県　三都いたるさん：付録シールをメモカに貼って送ればデータをゲットできます。

▲大阪府　今村カオルさん：まあ、彼女のような何も考えてない人が鍵になるんですよね。

▲愛知県　空丘凪矢さん：そうですよね。まあ、それが仕事ですから。たとえイワッチでも。



▲神奈川県　遠藤ブフッサさん：オノレー！　ですから。笑。なんであんなに露骨にイヤがるんでしょうねぇ。最初ビックリしますよね。プレイしてると慣れちゃいますけど。しかし3番機。ギューギューのなのはいい感じっポイです。



▲東京都　とうまるいさん：覗きは男のロマンですけど、覗かれる女の子の側から考えるとヒドイですから。それくらいは。

▲富山県　ひむら竜壱さん：せっかく買ったのなら、Sランクは見ておきたいですよね。それでもわからないことが多いですから。

▲京都府　水柾珠呂さん：両親には見せられないセリフ多いですよね。困りました。

▲滋賀県　惣水楓さん：そうなんですよ。徹夜してしまうと…。お肌に悪いですよね。

▲東京都　天然オリゴさん：最初はひらがなでウザイなんて思うモノですが……。最後は……。

▶神奈川県　ひさえ久遠さん：舞から始まるのでしょう。そういう人がいてもいいと思います。

ガンパレでガンバレ No.103

【すごいよ、ギンガマン！】戦闘開始。N・E・Pを自機につけ忘れていることに気がつく。その後、来須（2番機パイロット）が装備しているコトが判明。……待て、彼はバズーカを使ってはポイ捨てする奴、……まさか（汗）。そのまさかだった。……来須は、奴は、N・E・Pを使ったあと、捨てたのだ。速攻でUターンし「足で拾う」。この時は滝川スキーに感謝感謝!!　発言力30000、開発技能3だぞ！　ギンガマン!!　（ネタ提供：深由さん）

「GPMの奴隷」は素晴らしきPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページの亜流です。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいです。確実に。採用基準はとにかく「熱い」って点のみ。なので、力の入ってないハガキたくさんよりも、熱く力のこもったハガキ1枚の方が採用率は高いです。

ムダムダリプレイ①

舞でののみを甘やかしてみる

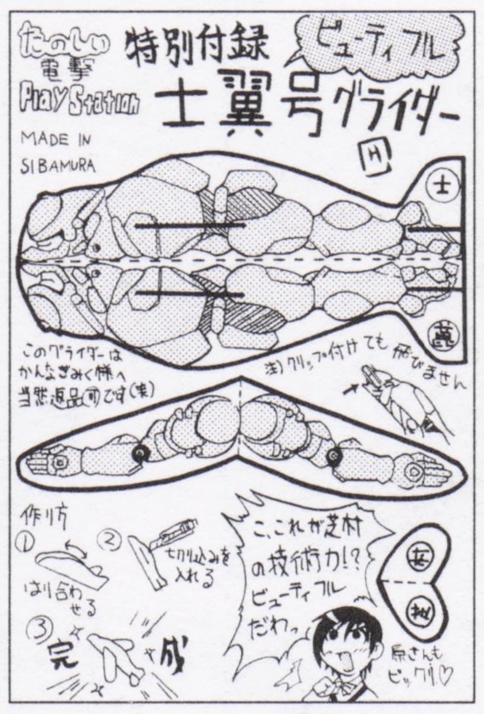
このリプレイのテーマ 舞の優れた能力をフル活用し、ののみをちやほやしてみる！

【３月４日】ののみを人気者にするための具体的な活動内容は、「あの人と仲良くして」→「東原ののみ」を提案しまくる、ののみの昇進を陳情する、毎日ののみの仕事を手伝う、ののみにパラメータアップ系のアイテムをプレゼントする、といったところ。まずは、活動に必要な提案コマンドを獲得せねば。【３月５日】小隊名を「GOGOののみ」に変更する（昨日、舞を司令にするように陳情をしておいたのだ）。これでもう、司令としてやることはなくなったので、３番機パイロットにもどる。また、昼休みに「あの人と仲良くして」を習得することに成功したので、この日から、NPCに出会ったら、必ず提案を行うことにする。これを毎日繰り返していけば、ののみの人気は不動のものになるはずだ。【３月６日】「一緒に仕事しない？」「一緒に訓練しない？」を習得したので、さっそくののみに提案する。ちなみに、この日以降も、毎日一緒に訓練を行なっているが訓練内容はいつも「魅力のアップ」。やたらと魅力だけが高くなっていくが、このリプレイとしてはOKだろう。【３月７日】朝、ののみを司令にするように陳情しておく。これで「深紅のスカーフ」が授与されれば、発言力不足も解消だ。【３月10日】「交換しない？」を習得したので、ブータに「マタタビ」を「猫の首輪」と交換してもらった。「猫の首輪」を、ののみにプレゼント！　ののみのパラメータがすべてＡ以上に。【３月15日】「デジカメ」を買ったので、ののみの写真を撮りまくる。撮った写真は、NPCたちにプレゼント。【３月26日】こまめに陳情を行なっていたかいがあり、ののみが上級万翼長になった。これで、一通りやれることはやったという感じ。この日以降は、ひたすら「あの人と仲良くして」と戦闘の日々を繰り返していくことに。【５月４日】やっと「絢爛舞踏章」を獲得し、ランクＳでクリア。小隊内におけるののみの人気はかなり高くなった。よかった。

結果報告　ののみ人気の副産物として、舞の人気の方が高くなってしまったような気が……さらにののみに「絢爛舞踏章」を獲得させたかったが、戦車技能を覚えてくれず……。

◀東京都　とうまるいさん：作業するときに丸見えなのでスカートじゃない気も。

◀熊本県　川口尚美さん：この本で堪能していただけたでしょうか？



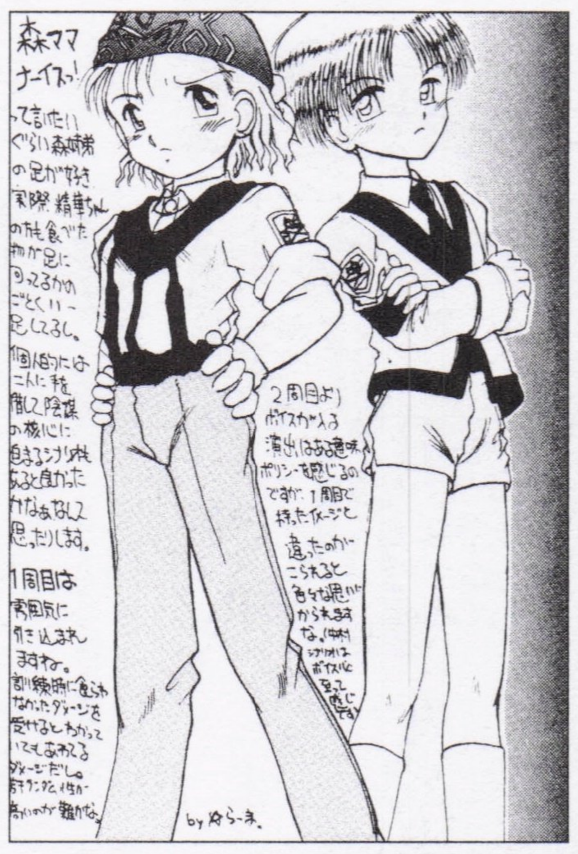
◀香川県　エ・製作所さん：技術力です。っていうか、多分頭をもっと重くしないと。

▲神奈川県　真菜さん：恋愛関係は運命の友だろうがなんだろうが……容赦ないです。命がけ。ブラックマーケットの万引きの謎はもう……永遠に解けないのかもしれません。

▲北海道　香月りんさん：仲良くなると帰る＝仲良くなった人を守るために帰るっていうのが男らしい気がします。 大人ですしね。他人を生かすために離れる。そんなやり方もアリです。

まんが／兵庫県　もやし・ザ・伸縮自在（ソックスハンターは自らなるモノではなく、なってしまうものなんですね）

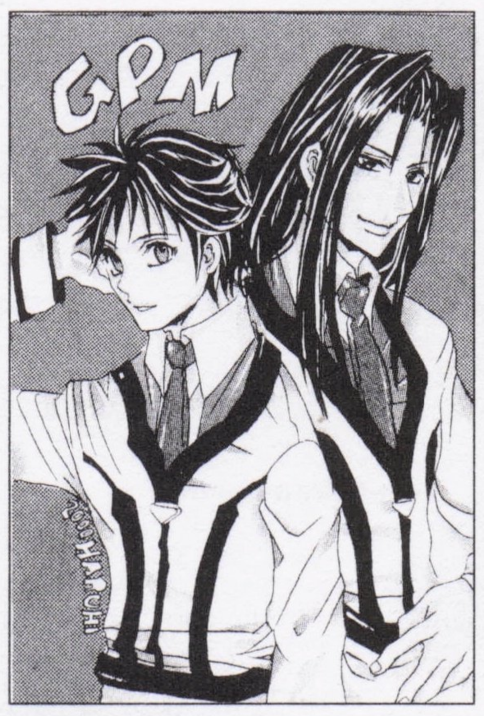
▲千葉県　みい助さん：惚れられると怖いですからね。なかなか別れてくれないんですよ。本当に。猫なのに恋人。浮気とかしたら、実際にはどんな目に会うんでしょうね。ひっかき？



▲？県　らーまさん：そうですよね。どうしても違和感は残りますよね。１周目プレイ時に想像してたのと違うと。 まあ、大抵は予想通りなキャスティングなんですけどね。

▲岡山県　おおねここねこさん：そうですね。その通りです。モデルは当然、女の子ですし。いい夢見てますねぇ……。

▲愛知県　みかんジャージさん：なんていうか、こういう衣裳も似合ってしまうのが彼女のいいところ。何かと高貴ですからね。



◀大阪府　薫咲ハルヒさん：この２人の関係のおかげで……いや、みなまで言いますまい。

◀東京都　珠蓬さん：カワイイ設定じゃないんですけどね。笑。どう考えても。

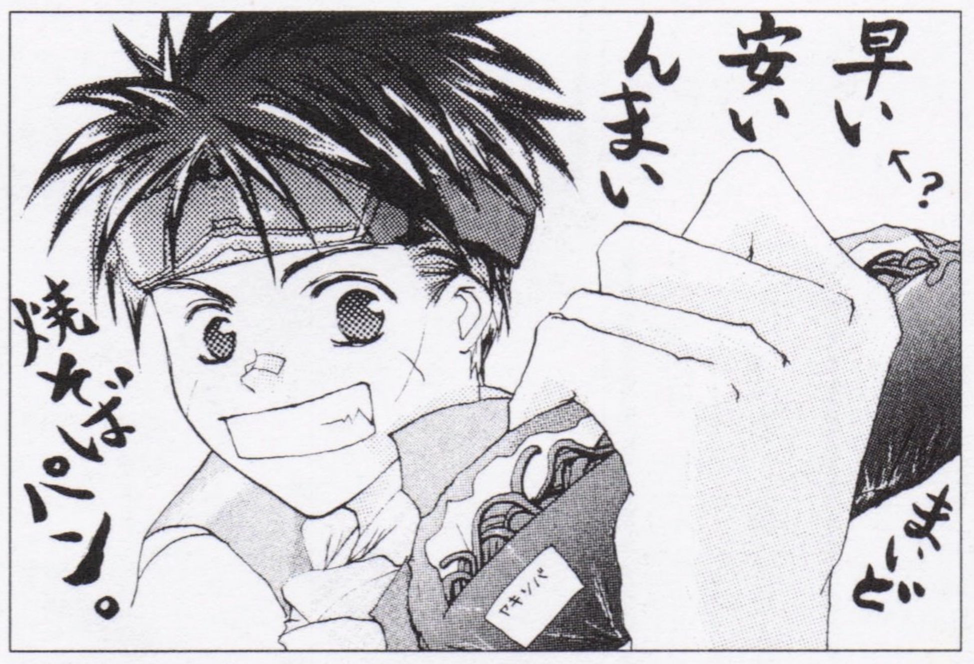
◀愛知県　墨石さん：メモリーカードは枚数欲しくなりますよね。最低３枚くらい。

あぁGPM班！　これまた地獄１

電撃ＰＳでは今回のこの本のためにＧＰＭ班を編成。パラメータを確認したり、あるメッセージの表示されている写真を撮るために徹夜したり…とにかく茨のような道を裸足で駆け上ってきました。ある日のこと。打ち合わせスペースを改造した攻略班基地の床に、写真とかプリントアウトした文章とかが、ばらまかれていたときは、さすがに誰かが切れて大暴れしちゃったのかと心配に。が、実際には床寝の際のマットレス代わりに使われていただけでした。

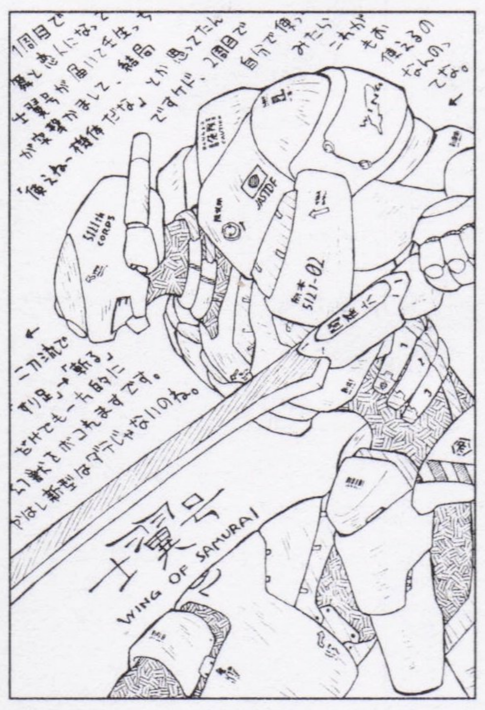
◀長野県　ユウイ○んこさん：グッって感じです。本当に。

◀埼玉県　裏屋さん：主人公はムキムキです。どうしても。

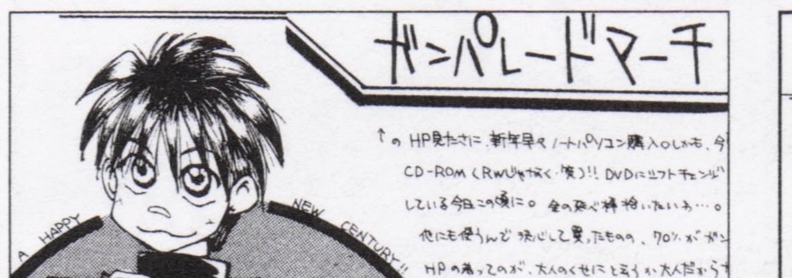


▶千葉県　ひらりさん：スゴイですよね。焼きそばパン。なによりも腐りませんし。１カ月越しのパン。身体が丈夫でも……。

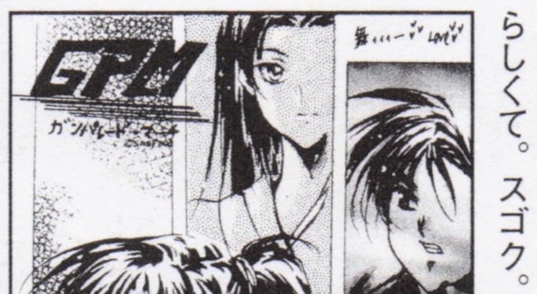
▶茨城県　はづきあきらさん：好きになってしまえば、大丈夫。愛が大事ですよね。やはり。そして愛されることで変わっていく人も多いわけで。彼のちょっと歪んだ心はどうにかしてあげれると思うんです。



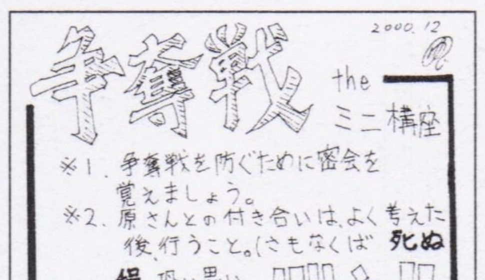
◀大阪府　雨宮五月さん：そうなんですよ。まあ、壬生屋もやられにくくなりますしね。



▲東京都　岡崎天乃さん：大人ならではのお買い物です。『GPM』はインターネット上に多くの情報が集まりましたからね。まあ、パソコンは今後のために買っておいてソンはないですし。



◀茨城県　綾崎涼さん：グッと来ますよね。男らしくて。スゴク。高校生なんでしょうか？



◀秋田県　ユウジさん：もの凄い超高速で逃げていく後ろ姿でした。

●ちょっといい話●　自分でしゃべる

『GPM』は2周目から、キャラのセリフに肉声が付きます。が、すべてというわけではありません。そこで、ちょっといい話！　声優さんがしゃべらないセリフを自分で叫んでみましょう。家族の方に気づかれると怪しまれるので、要注意ではあるのですが、実際にやってみると、あら不思議。感情移入できまくりナノです！

ガンパレでガンバレ No. 104　【魅惑の女】高い魅力と話術で男心をもてあそぶ、魔性の女ののみ。ゲーム終盤にもなると、ほとんどの男子の好きな人はののみだ。だが、彼女自体、誰ともつき合ってないようなので、それとなく好きな人について聞いてみた。「ねこちゃんがすきなの」……それを聞いて、まだ子どもだな～と安心しました（笑）。（ネタ提供：ひいろさん）■編：小隊の２大マスコットですから。ののみとブータは。

ガンパレでガンパレ NO. B

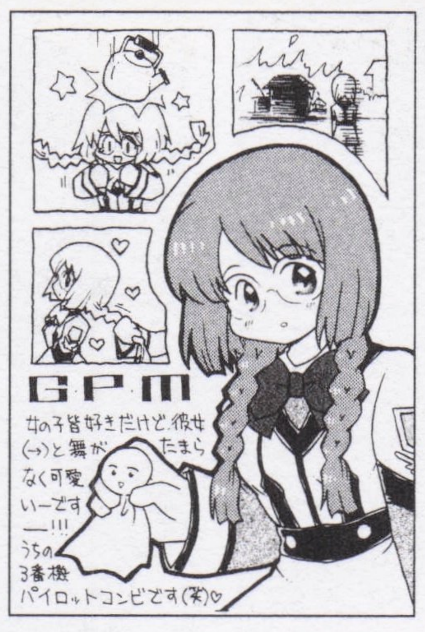
「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドンたまっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」、そして今回の「GPMの奴隷」。どのコーナーで採用されてもOK。次の決算を目指しています（次の決算号はまだ未定です）！

まんが／千葉県　春うたり（なんだかもう……楽しげなマイハニー）

◀熊本県　宇野敬子さん：ムキムキですしね。頼りがいありすぎです。アノ歳で。

◀千葉県　芽屋エコさん：ミニパレとかそんな感じでしょうか？

◀新潟県　刻司遼香さん：なんていうか……愛で変えていくタイプですよね。



◀福島県　椿岡りなさん：不幸すぎですからね。さすが……。

▲東京都　天然オリゴさん：これだけキャラがたくさんいるのに、全員の名前を言えてしまう……。

◀神奈川県　狼司さん：カバですから。ボケッぷりが○。

◀長崎県　朝月さん：そうですよね。密会はどうしても欲しい特技です。

◀宮城県　長谷川かるさん：以前の問題ですね。体育する意味が……。

◀青森県　コニ助さん：友だちに借りるよりも、自分の『GPM』。笑。

▲宮崎県　ひなせさん：マンウォッチング……ののちゃんが、ちやほやされてえなぁ……は……笑えますよねぇ。

◀埼玉県　高橋まさるさん：新品で買ったその意志がつながりますから。

◀栃木県　佐戸原ひろあさん：テレポートとか駆使すればどうにか……。

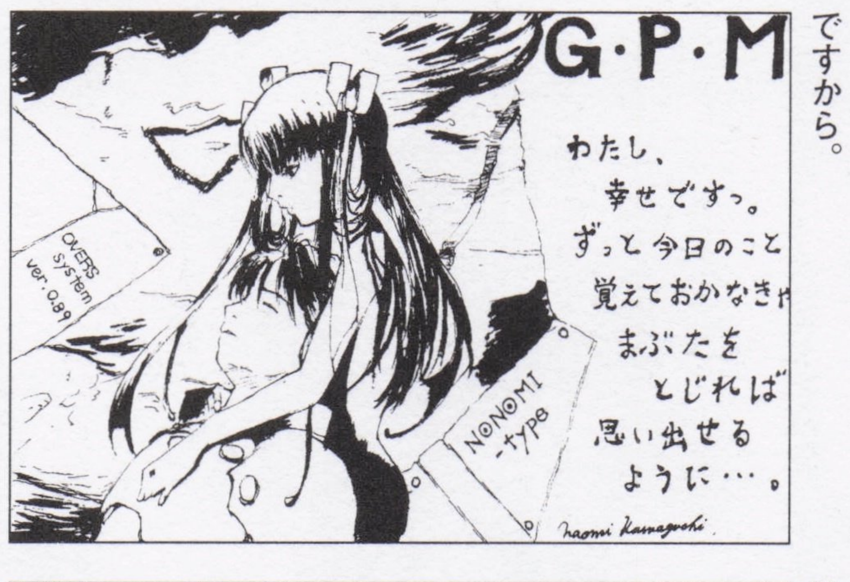
◀神奈川県　むちゃりんさん：1周目はまあ、変わりますからね。プレイヤーによって。

◀京都府　土師央太さん：さりげなく狙ってる茜がいい感じです。天才少年っぽくて。

◀千葉県　まさよしさん：愛するほうも命がけですからね。深い愛なのです。

◀滋賀県　茅瀬サツキさん：なんとなく舞のしてやったり顔が○です。

◀東京都　天然オリゴさん：不思議ですよね。アレだけキャラがいるのに。



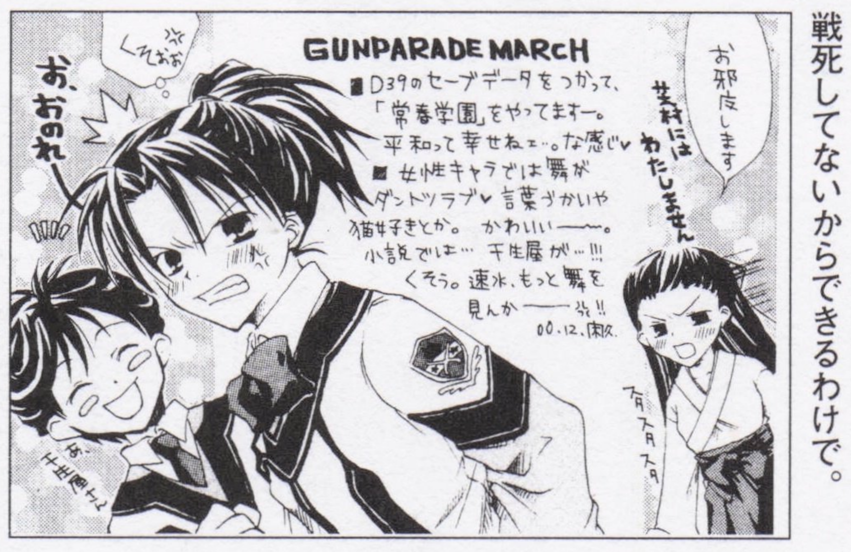
◀熊本県　川口尚美さん：悲しい運命ですけど……勝つため、守るためですから。

▶新潟県　樋辻羊さん：この攻略本通りにやればどうにかなると思うのですが……。自分の力でSランクをもぎ取ったときの快感はもう。難しいだけにやりがいもあるのです。ファイトですよ！　リプレイも読んでもらえれば……多分。

▲岡山県　閑久さん：そういう純粋な興味から、戦争の悲惨さや、生きるというコトまで……沢山のことを教えてくれます。

◀栃木県　柚丸さん：笑。そんなこともできるのがいいところです。

◀高知県　サチ広さん：ありますねぇ。ポジション的にそこですし。



◀岡山県　閑久さん：お邪魔します。それもオノレーとか言うわけです。戦死してないからできるわけで。

かなり気になるバグ情報

『ガンパレード・マーチ』にはやってしまうと回避できないバグがいくつか残っています。詳しい対応については公式HPである、http://www.alfasystem.net/game/gp/に情報や対応方法が掲載されていますが、ここではとりあえず、やってはいけないことを確認していきましょう。

1、プレイヤーキャラがパイロット以外の部署で、熊本城攻防戦を発生させると、戦闘MAP表示後ゲームが止まってしまう。これはパイロット以外の部署にいるときは、舞とのイベントを進めず、熊本城攻防戦を発生させない。または熊本城攻防戦が発生する場合パイロットに部署変更するのが回避法です。

2、戦闘が長引き、支援攻撃のデモの後に入力されたコマンドが実行されなくなる。これは戦闘デモをOFFにすると回避可能です。

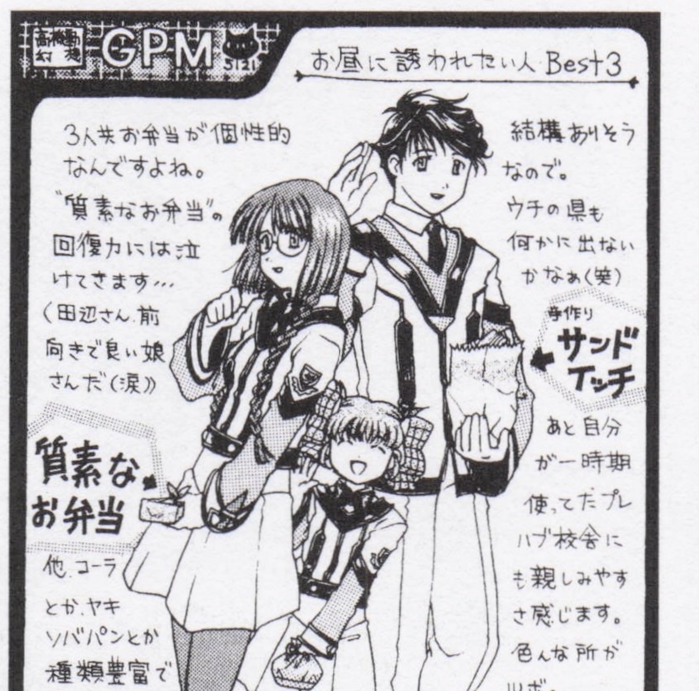
3、速水プレイで、初陣を経験する前に熊本城攻防戦が発生してしまう。これはメンバーが全員そろうまで、芝村舞との熊本城攻防戦をイベントを進めないようにしましょう。

4、降下作戦が発生した時点で、3番機の相方が不在(死亡、または部署変更直後)の場合、降下作戦以降の動作がおかしくなる。これは準竜師から参戦を問われる選択肢で、降下戦への参戦を拒否するしかありません。

5、士魂号の装備変更後、滝川と「人間関係の説明イベント」を発生させるとハングアップしてしまう。避けるには「人間関係の説明イベント」が終了するまで、装備変更後は滝川と会話しないようにしましょう。

6、5121小隊のメンバーが全員そろう前に、NPCからの作戦会議の提案が発生し、承認されると、ゲームが止まってしまう。回避方法はメンバー全員がそろうまで、NPCからの作戦会議の提案は否決するようにしましょう。もし承認されたら、リセットでやり直しです。

7、委員長、又は副委員長が謹慎で出席できないと、作戦会議の画面で止まってしまう。謹慎中は作戦会議を起こさない、または陳情による部署変更で、委員長、または副委員長を誰かに変えることで避けられます。



▲千葉県　みっとさん：自分の地元が舞台ってヤッパリ燃えますよね。どうしても。だから『GPM』は熊本のみなさんは3割増しで燃えると思うのです。

▶神奈川県　福永朱里さん：取って欲しい技能はなかなか習得してくれないんですよねぇ……。もうイライラしたりして。編集部でも確認中よくありました。運が悪いと最後まで習得しないし……。

ガンパレでガンパレ No. 105

【呼び出しは屋上に】速水プレイ時の出来事。魅力評価Sとぽややんスマイルのおかげで（せい？）、原と舞の好感度MAX！　もちろん「密会」などという姑息な技能はなし！　やはり、「争奪戦」発生。気まずい雰囲気の漂う中、机の中に一通の手紙が……「屋上にて、待つ　原」。……これはもしかしなくても殺る気まんまんですか!?　（ネタ提供：総司さん）■編：でも行っちゃうんですよね。屋上に。

●ポイント累積によるプレゼント対象賞品（仮）●（1：奴隷手帳：イロイロ書いてある謎の豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！　その他にも豪華なオリジナルグッズがもらえると思われます！　ポイントをためてモノをもらっちゃおう！

ムダムダリプレイ②

原素子に刺されてみる

このリプレイのテーマ　いかにして原さんに刺されるか？　に命をかける！

【3月4日】1周目と2周目。どちらでプレイするか迷ったが、2周目はプレイヤーキャラによって異なる(フェアじゃない)ので1周目を選択。勝負は、整備班が来る3月下旬になると踏んで、下準備を整えることにした。目的達成の条件は、原を争奪戦に誘い込み、嫉妬状態となったところで会話をすることだ。つまり、あらかじめ複数の女の子と恋愛状態になっておくことが必須条件。ということで、舞、加藤と仲良くなることを決意。どうせ命は短いんだ。恋愛を謳歌しようじゃないか(笑)。【3月16日】最初のうちは魅力が低く話術もないため、舞や加藤と仲良くするのに少々苦労したが、ようやく2人とも大恋愛状態に！【3月22日】そろそろ整備班が来てハンガーが設置されても良い頃だが、来る気配がない。善行が望む体力・気力・運動力アップがはかどらないためか？　焦りながら懸垂をしまくる。【3月25日】早朝、ようやく整備班が到着しハンガーが設置された。この瞬間からが、リプレイの真骨頂である。原の説明を聞いたあと、午後の授業が終わってから原に会話攻撃！　少し疎まれたが、めげずにアタックするのみ。「好みは？」の問いに「すっごくきわどい…」(吐血×2)！【3月26日】なぜ加藤と仲良くしておいたかというと、原はよく小隊隊長室へ足を運ぶ癖があるのを知っていたからだ。そう、小隊隊長室には加藤がいる……。原との仲は、恋愛関係までこぎつけた。【3月27日】発言力の消耗が激しいので、手っ取り早くパイロットの仕事をして少し稼いだ。さて、今日は一気に運命の絆か大恋愛状態までアップを狙う。成功確率は落ちるが、同じ会話を2度ずつ実行して友情度107、恋愛度118まで稼ぎ、運命の絆状態となった【3月29日】休み明け。狙いどおり小隊隊長室で加藤と原の争奪戦が発生。すかさず原に話しかけると、鈍い音とともに画面が赤くフラッシュ！　我が生涯に一片の悔いなし。

結果報告　Bランク以上のクリアデータで2周目から始めれば、ほんの3〜4日で刺されることも可能だろう。主人公を刺すなんて！　ああ、素晴らしき原さん。

▲大阪府　クラゲ2号さん：自分の好きなキャラにガンバらせるのも難しくていいですよね。

▲広島県　星夜玲さん：こうやって並べると……いいですよね。仲間って。仲間。

▲栃木県　甘利まさきさん：自らの手で引導を渡すわけですね。それはそれでいいような。

まんが／福岡県　萌え萌えさん：(いいですねぇ。2人羽織士魂号。弱そうですけど)

▲大阪府　鯖田ユキさん：黒のストッキングが似合いますよね。か弱い感じが特に。

▲神奈川県　やぐ敦さん：気分屋なところも普通の女の子っぽいですよね。

▲兵庫県　モトナカコウさん：いいですよね。いないときの方が副官さんでホッとするっていうか。企んでます。すごーく。

▲宮崎県　ひなせさん：細かい設定のリアルさも魅力の1つですよね。そういうところから、今自分が戦争をしている気になるっていう。

▲東京都　吉良さん：こんなんじゃ……青少年は……ねぇ。笑。

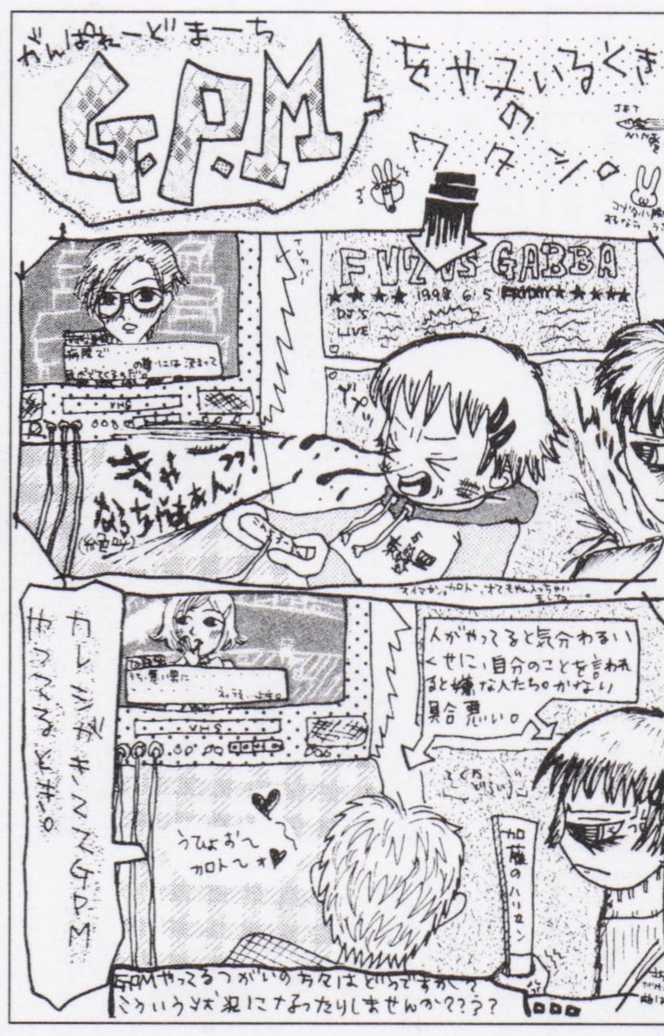
◀新潟県　ヤンヤンさん：みんなの合い言葉はオノレー！　それですね。

▲新潟県　ヤンヤンさん：延べ棒さんは……呼びますね。確かに。金づるとか。ヒドイ……。

▲大阪府　本城なぎささん：そうなんですよね。厳しい状況に追い込まれて……ギリギリ。

▲東京都　ちるるさん：美脚大賞は……やはり茜でしょうねぇ。だって素足ですから。勝てませんよ。いえいえ。笑。

▲兵庫県　倉敷裕也さん：それはそれで楽しい気もします。



▲東京都　さとちょきさん：なんていうか……熱すぎです。ブプッって……笑。ステキです。

▲東京都　夏目リョウさん：そうなんですよね。イロモノキャラ？　とか思いますよね。速水だけまともで。でも……プレイするうちにイロイロわかってきて……。

▲茨城県　りおさん：こんなに大きいのは……どうなんでしょう？　というか、これなら幻獣とも戦えるっていうか。惚れられたら怖いです。

◀埼玉県　香川さやかさん：みんなガンバってますからね。ベタベタですけど、それが第一です。

◀愛知県　林マリヤさん：いいヤツなんですよ。イワッチ。仕事して発言力ためて。というか、仕事しますし。彼。

◀大阪府　鯖田ユキさん：プレイヤーの独り言もついつい向こうの世界に漏れちゃうとかだったら楽し……っていうか、怖いですね。むひー。

◀東京都　月見里翔さん：悪女プレイも完璧ですからね。ガンバッてイロイロとメロメロにしてください。

◀神奈川県　大蛇故さん：最初……猫がそんなふうになっても！　と思いましたが、神様じゃぁ……ねぇ。

【体力のない奴らは後ろで震えてろ！】それは、いつもと変わらぬ朝のHRでの出来事でした。極楽トンボ章や銀楯従事章をみんなが受勲されています。とその中に、〝東原ののみ〟の名前が……。「えらいなぁ、ののちゃん。士魂徽章でももらったのかな？」。いいえ、彼女がもらったのは火の国宝剣でした。人員の大部分が幼女以下の体力しかない、5121小隊の明日はどっちだ！　（ネタ提供：深夜さん）

ガンパレでガンパレ No. D

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするから注意です。

GPM 4コマ道場

『GPM』4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）傑作選！　キビシイしめ切りもなんのその、イカシタネタのオンパレードです。単独でここまで数がそろうのはスゴスゴイです。それだけソフトにパワーがあるってことですよね。

◀神奈川県　秘密戦士さん：コスプレは……どうなんでしょう？　やはり男のロマン？

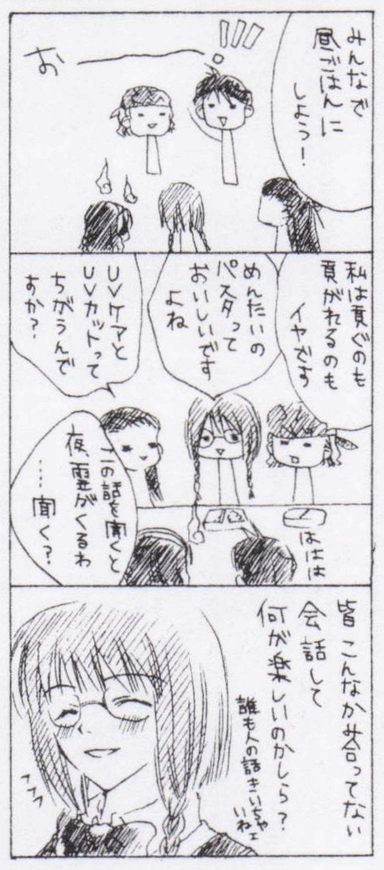
◀東京都　天然オリゴさん：そこはそれ。ファスナーが開いてたんですねぇ。不幸。

◀青森県　高木陽介さん：田辺のなんていうか…むがって感じに見上げた顔がいい感じです。

◀神奈川県　狼司さん：ループしてますから。というかののみの「？」がカワイイです。

◀新潟県　きゅりこさん：これは絶対だろう？　っていうときにスカされると投げますよね。

◀秋田県　ユウジさん：影の努力が報われるときがくるのでしょうか？　NPCの。



◀岡山県　関久さん：その辺考え始めると眠れなくなってさらに不幸が待っているので、とりあえず、考えない。

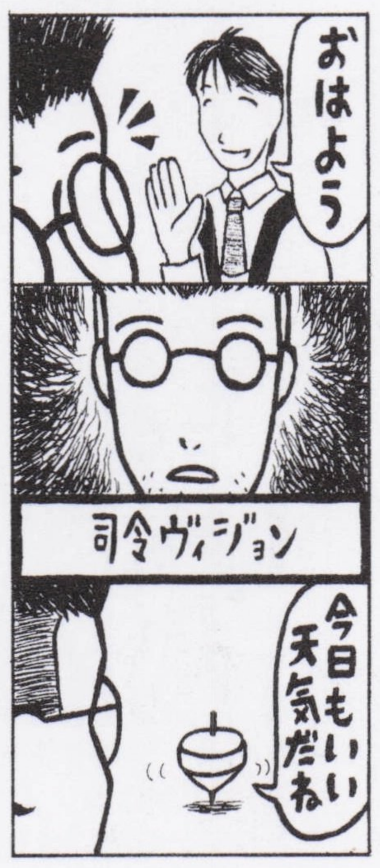
◀埼玉県　ちぇっこりさん：利用されてるっていうか、利用してます。本当に。

◀千葉県　水海さん：でも食糧難になってきたら仕方ないですよね。なんでも食べないと。

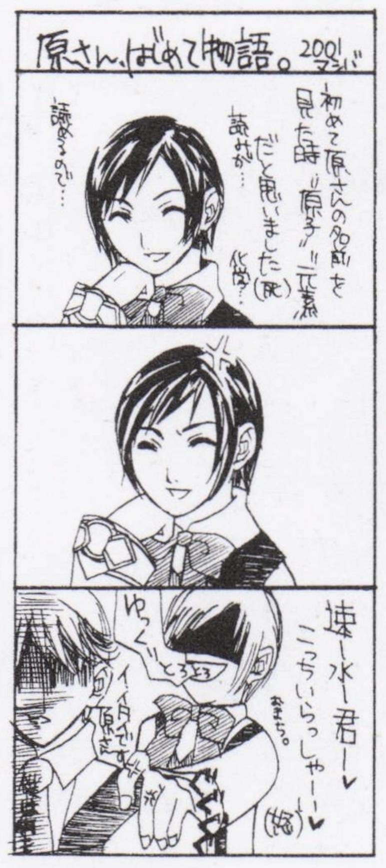
◀三重県　ポロニウムさん：というか、学校が舞台ならブータの方が似合うような。

◀千葉県　トラキチさん：そんなミモフタもない……っていうかそんな速水は……。

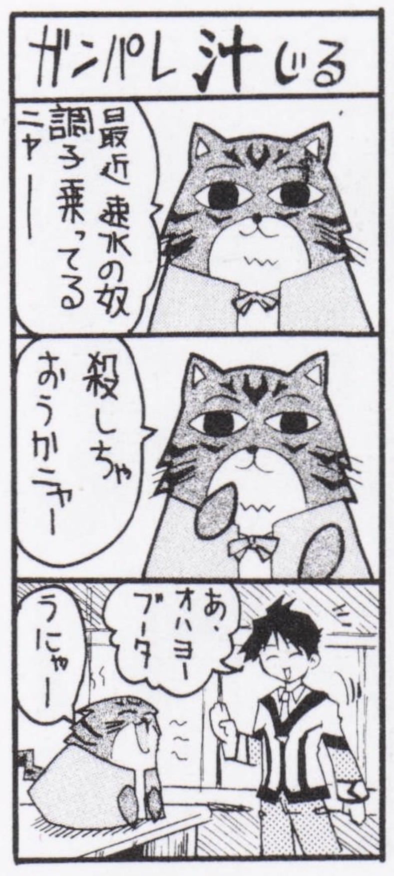
◀岡山県　関久さん：それはいいのか悪いのか……逃げ足だけが鍛えられていくわけですね。



◀兵庫県　もやし・ザ・伸縮自在さん：クルクルとよく回るコマはいい駒なのでしょうか？



◀三重県　真紫晶さん：読めますよね。まあ、それくらいじゃ刺されませんよ。多分。



◀香川県　H・製作所さん：世界が違いますが……もしそうだったら……。むかつくにゃー。

◀愛知県　ぷるぷるさん：深すぎですよ。なんでこいつがこんなモノを！　ってことでありますからね。

◀秋田県　ユウジさん：いいじゃないですかねぇ。見たいですよねぇ。靴下だけ。ねぇ。笑。

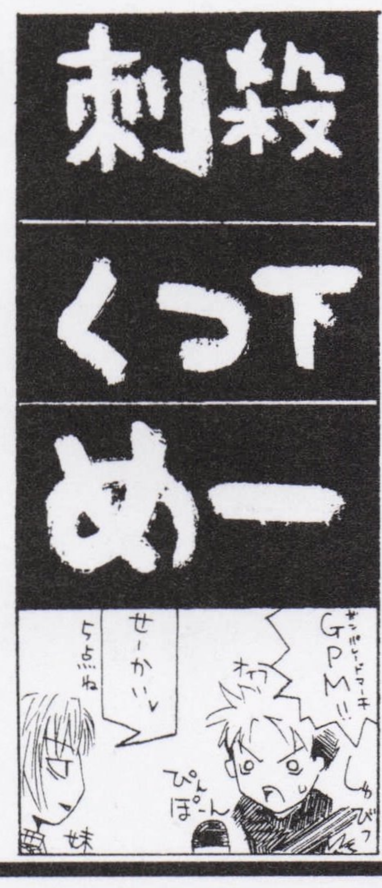
◀大阪府　クラゲ2号さん：笑えますよね。というか、猫と取り合うのはわかっていてもカワイイ。

◀香川県　H・製作所さん：捕まりますね。実際にやってみると。確実に。

◀福岡県　はちさん：上官に嫌われると降格、部署移動は当たり前だったらしいですからね。

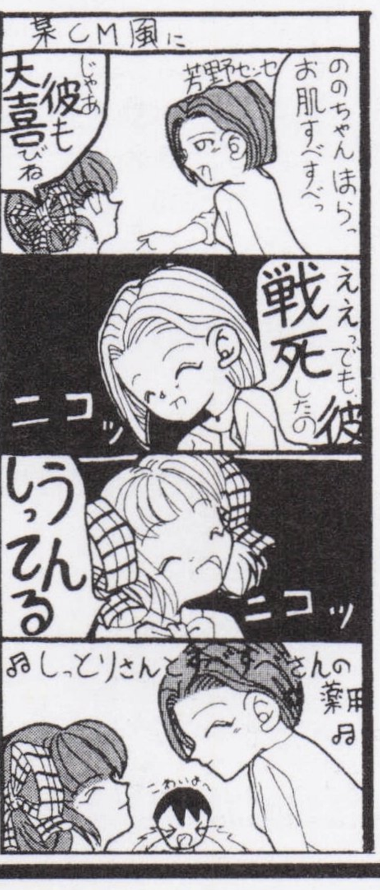
◀大阪府　飛鷹みさぎさん：いいじゃないですか！　地方の人全てが方言じゃないですよ。笑。

◀東京都　壱善さん：面接中くらいはどうにか……お願いします。というか、フッ飛ばしちゃいますよ。

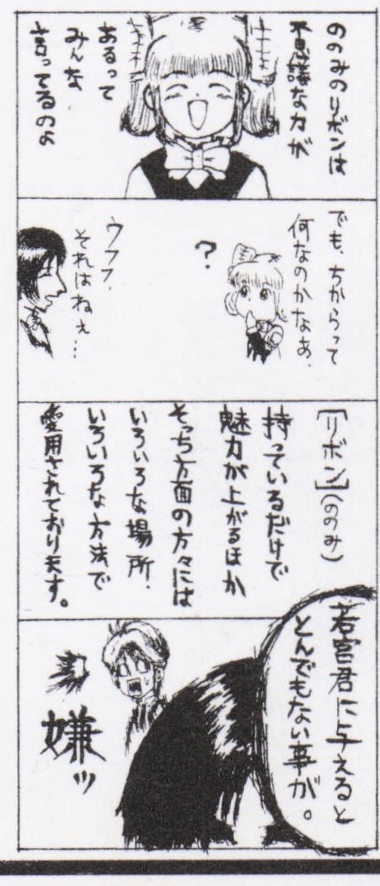


◀長崎県　朝月さん：連想ゲームは当たりやすいような気がします。特徴多いですし。

◀宮城県　長谷川かるさん：笑。それは楽しい。っていうか、できたらもう……グチャグチャに。

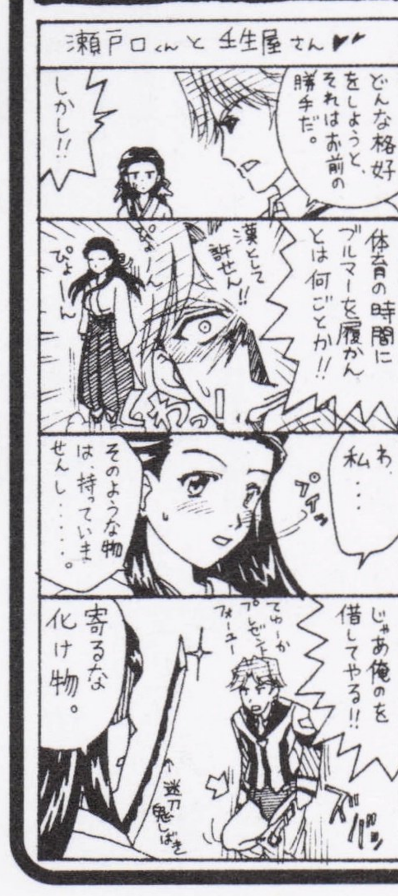


◀宮崎県　常盤金成さん：バチバチと火花を散らしてます。彼女は8歳。でもライバルですから。

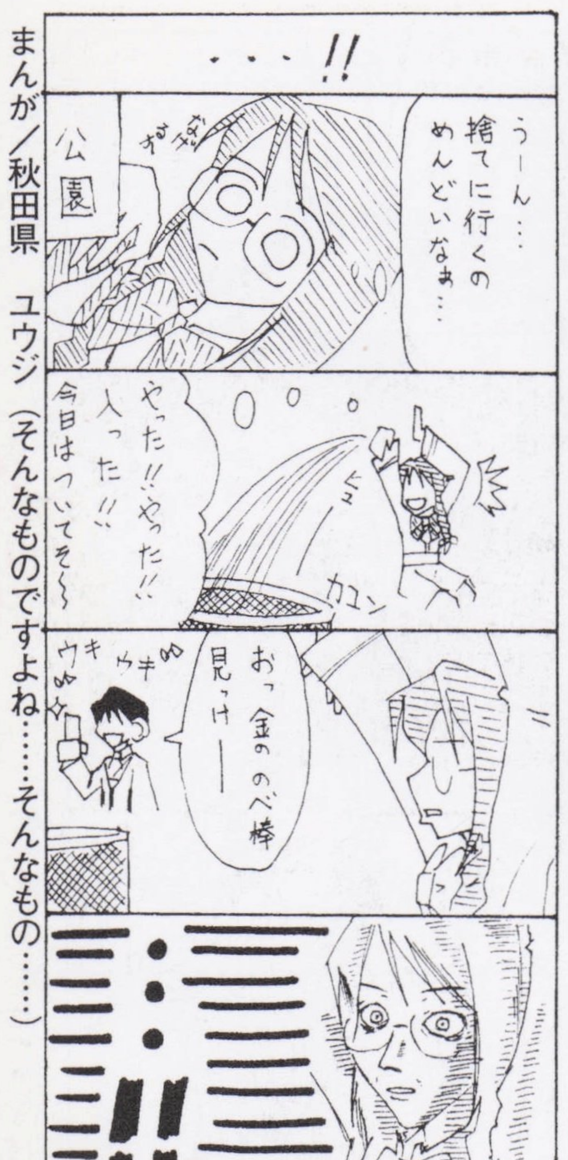


◀宮城県　BQさん：イロイロな方面で愛用されると怖いことになりますから。結びますか？

◀愛知県　イチトさん：プレイヤーはこういうときこそ楽しいですよね。もう。

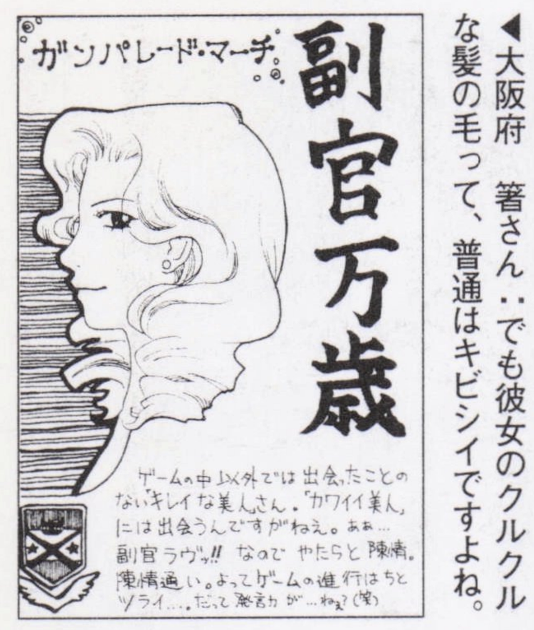


◀福岡県　萌え萌え萌さん：そこまでいってしまったら変態。確かに変態。でも変態だからこそ。

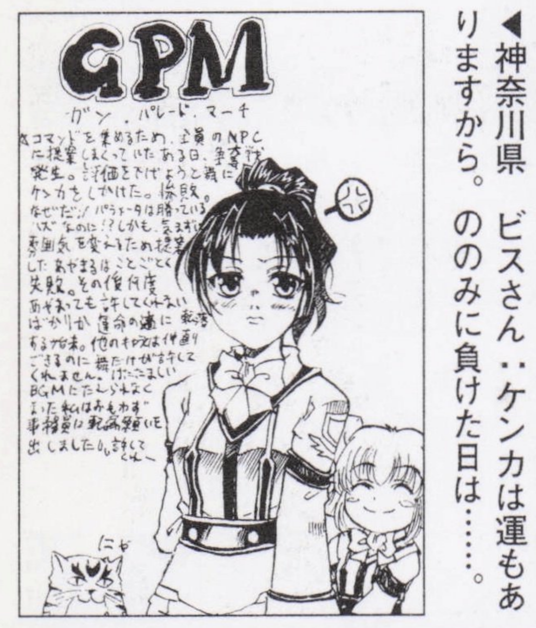


まんが／秋田県　ユウジ（そんなものですよね……そんなもの……。）

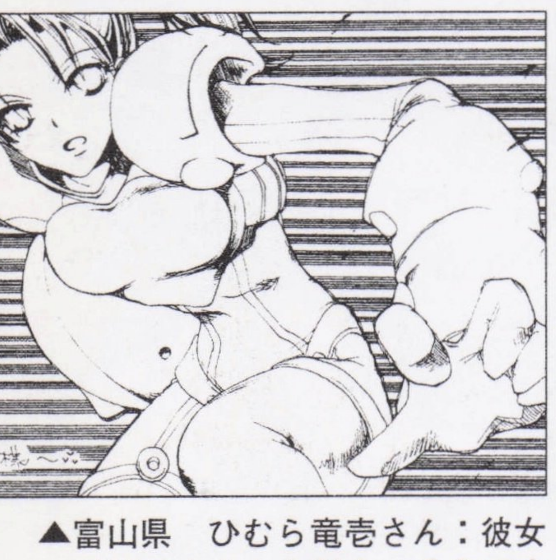
▲広島県　かんなぎみくさん：学園なんでしょうかねぇ？　戦争中なのに。笑。彼らしかも軍属なのに……。まあ、それもアリ？



◀大阪府　箸さん：でも彼女のクルクルな髪の毛って、普通はキビシイですよね。



◀神奈川県　ビスさん：ケンカは運もありますから。ののみに負けた日は……。



▲富山県　ひむら竜壱さん：彼女ってばスカウトも似合いそうですけどね。あの物言いとか。でも、体力勝負はそれほどなワケで（いややろうと思えばできますけどね。設定的には頭脳ですよね）……苦労しそうです。といいつつ、スカウトでもSランクくらい楽勝だったりして。

ガンパレでガンパレ No. 107

【戦う男】炎のソックスハンター漢・中村。皆の靴下を戦術・戦略駆使してかき集め、最後はイワタマンとの決闘の末GET！　すかさずソックスハンター最終回へとなだれ込む……ソックスハンター　了。感慨とともに画面は闇に閉ざされ、……出撃ィ？　ちょっと待て。俺休みナシかよ。もうちょっと 余韻に浸らせてくれてもいいじゃん。ある意味、決闘から続けて3連戦だよ。何とか言ってくれよ、じゅーんりゅーしー。（ネタ提供：ぽかすかさん）

管理の際、封筒は処分されてしまうので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。増刊Dの「CDの奴隷」でのみ募集していたCGは本誌でも募集中です。必ずハガキ（大の紙）にプリントアウトして送って下さい。

ファンパレード・マーチinDPS ▽GPMの奴隷△

まんが／東京都　オリーブ（笑。いいですねぇ……それはもうたまりませんねぇ

▲栃木県　佐戸原ひろあさん：声優さんは2周目から。その辺知らないで始めると、設定を間違えてるんじゃないか、ドキドキです。

◀鳥取県　二宮瑛士さん：カワイイですよね。どうしたって。

◀和歌山県　有衛さん：いろいろありますから。でも同性でHな雰囲気は……。

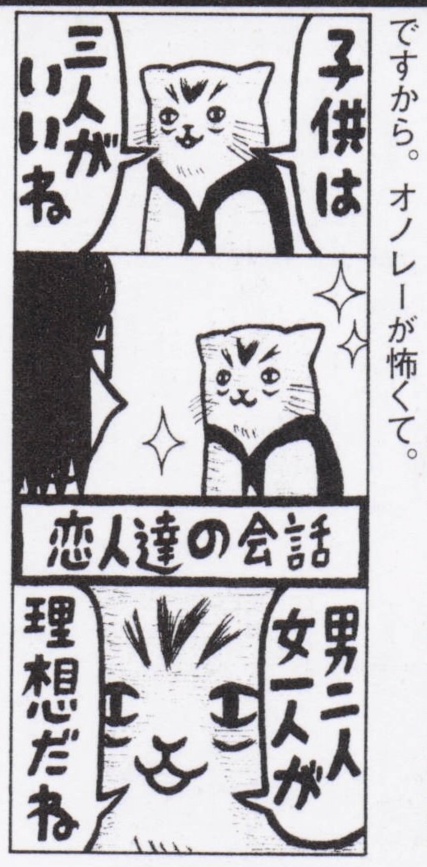
▲富山県　ひむら竜壱さん：そうなんですよね。もの凄くあっさりと金の延べ棒をくれたりしますからね。写真とかで。女の子があぶないアイテムを差し出してきたときとかもドキドキですけど。笑。いい感じで燃えます。特に普段マジメな女の子はインパクト大きいですよね。なぜ？　みたいな。

◀福岡県　萌え萌えさん：負けちゃダメですね。っていうか強いですよ、その装備。

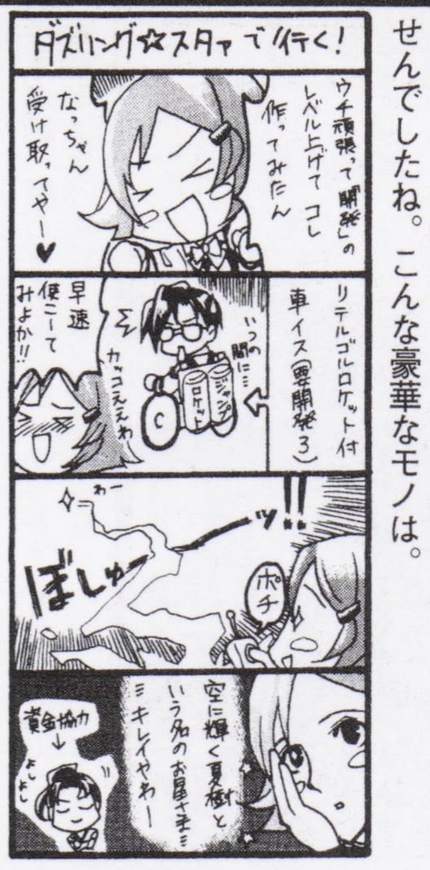
◀大阪府　NDOさん：余計なこと考えながらプレイしているとギクっとすることありますよね。

◀神奈川県　松田まりえさん：訓練ですから。そのままもつれ込んじゃったりして。

◀兵庫県　もやし・ザ・伸縮自在さん：恋人たちの会話ですから。オノレーが怖くて。

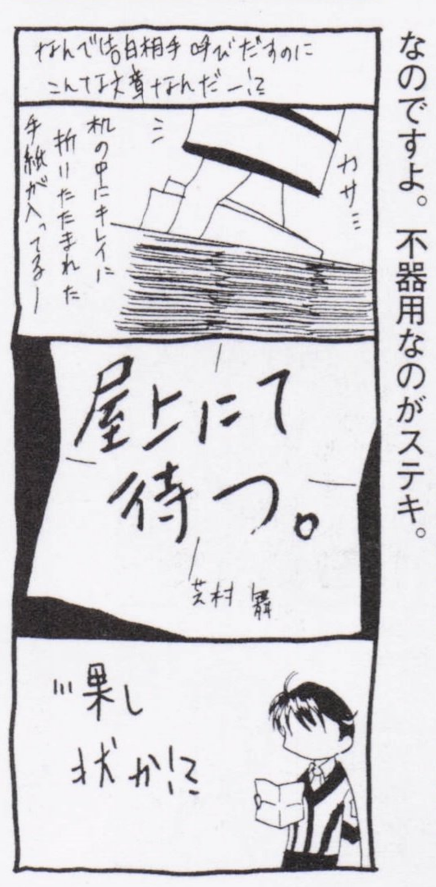


◀埼玉県　高橋まさるさん：資金協力がなければ作れませんでしたね。こんな豪華なモノは。

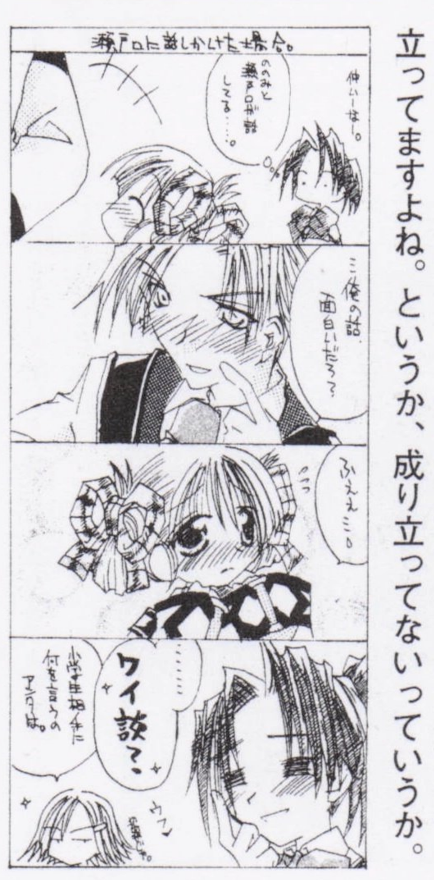


◀福岡県　小城なっとさん：そう言われてみればそうかもしれません。好かれちゃうんですねぇ。

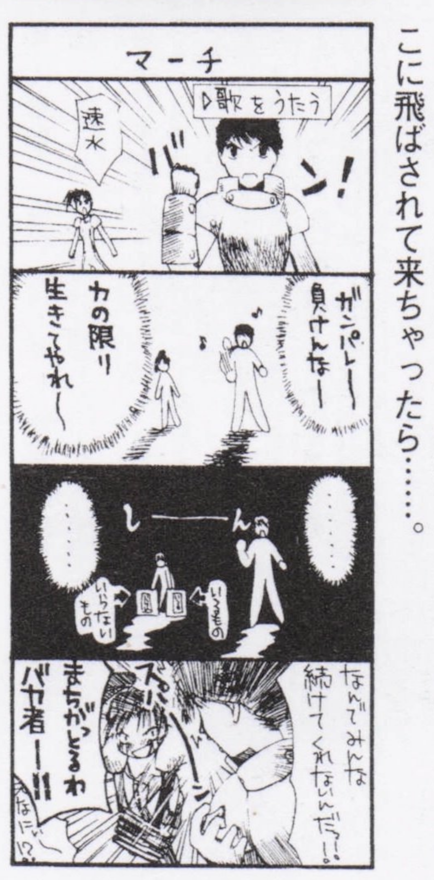
◀大阪府　フジカさん：そんなあの子にフォーリンラブなのですよ。不器用なのがステキ。



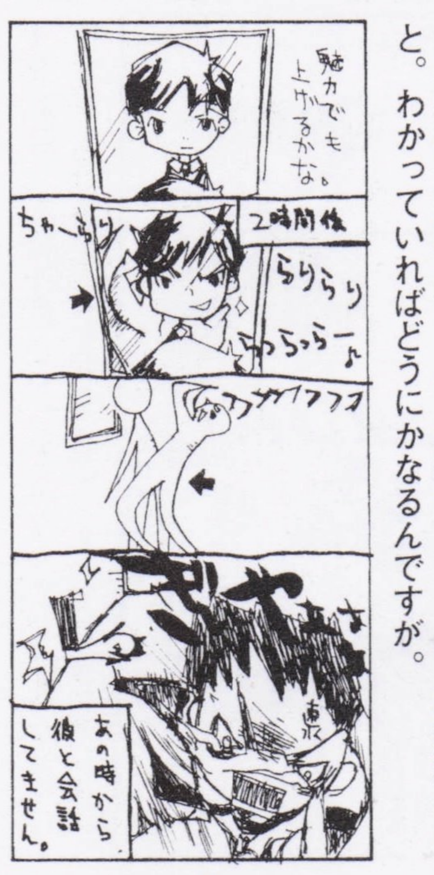
◀滋賀県　茅瀬サツキさん：むちゃくちゃな会話が成り立ってますよね。というか、成り立ってないっていうか。



◀広島県　三貴由里さん：間違ってます。というか、ここに飛ばされて来ちゃったら……。



◀千葉県　芽屋エコさん：怖いでしょうね。突然現れると。わかっていればどうにかなるんですが。



◀福岡県　萌え萌えさん：もしかしたら面白いかも知れませんけど、そのキャラは……ヒゲですし。

◀大阪府　またたび天国さん：毎晩1人で特訓してるんでしょうねぇ。でないとアレですから。

◀東京都　前田京さん：まあ、トラウマは常に作られていそうですよね。怖いですよ。

◀大阪府　今村カオルさん：赤いのって怖いですよね。梅ジャムとかも。血のようで。

◀宮城県　長谷川かるさん：もうこうなったら謝るしかないですよ。タダひたすら。

◀京都府　水柾珠呂さん：マッチョですか。というか、筋肉って自慢なんでしょうねぇ……。

◀宮城県　長谷川かるさん：やってください。特に売店の前で自分たちの世界は……。

◀東京都　羽田憲正さん：猫に相談するようになるってこと自体、人として辛いことが沢山ありそうです。

◀東京都　岡崎天乃さん：まあそうですよね。お金は欲しくないですからね。って違う。

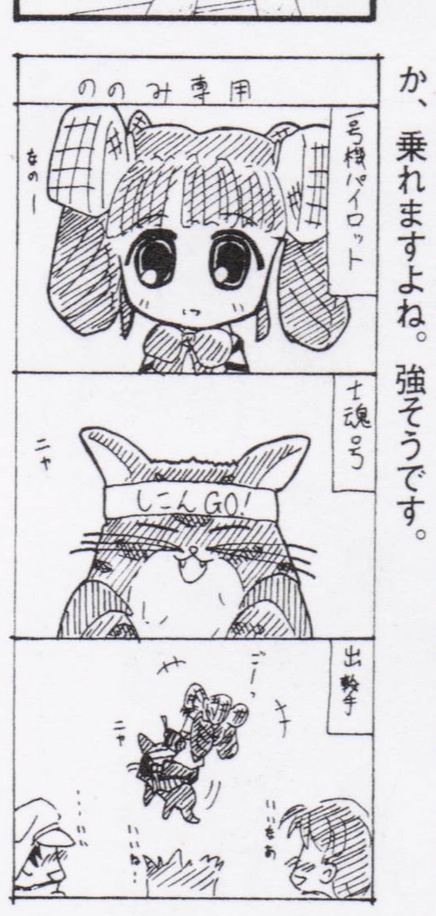
◀埼玉県　高橋まさるさん：やんなーいって……そんな。笑。というか、仲良すぎでむかつくっていうか。笑。

◀兵庫県　もやし・ザ・伸縮自在さん：リバウンドって怖いんですよね。ガクーンって。

◀神奈川県　狼司さん：気になりすぎです。できれば強そうな名前にしていただければ……。

◀宮城県　長谷川かるさん：それはそれで本当に届きそうで怖いです。代用品？

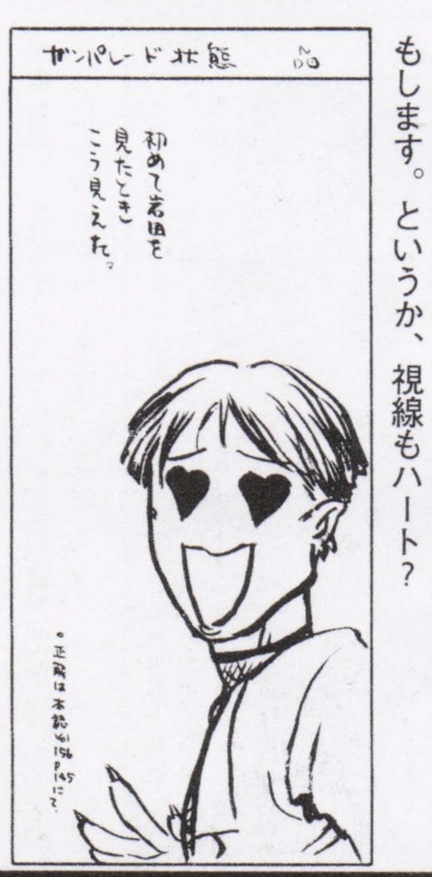
◀福岡県　はにわさん：カッコイイですよ。笑。というか、乗れますよね。強そうです。



◀神奈川県　霧魔ミマさん：そうやって戦い抜いていかないと耐えられません。多分。

◀宮崎県　常盤金成さん：姉弟っぽいですよね。どうしても。先生に対して失礼……でした。

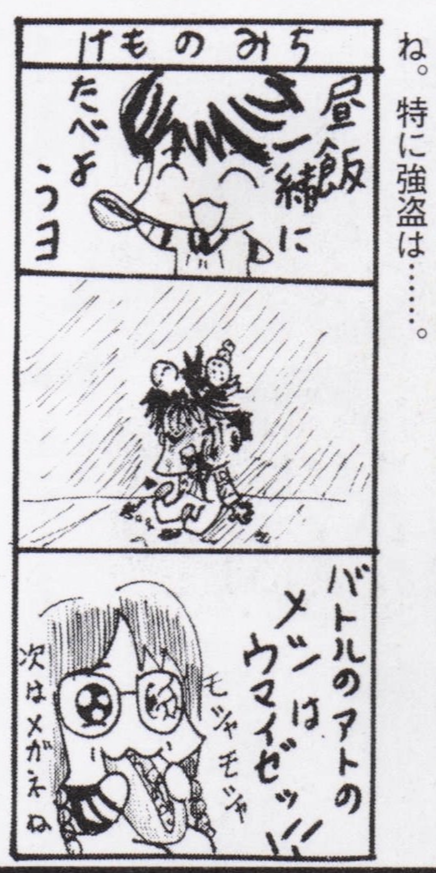
◀大阪府　NDOさん：それはそれで間違いじゃない気もします。というか、視線もハート？



◀秋田県　煌天人さん：厳しいんですよね。急いで舞と仲良くなる必要はないです。

◀愛知県　空丘凪矢さん：しかたありません。不器用なんですよ。軍隊生活長いですし。

◀茨城県　R!!さん：ケンカって後味悪いんですけどね。特に強盗は……。



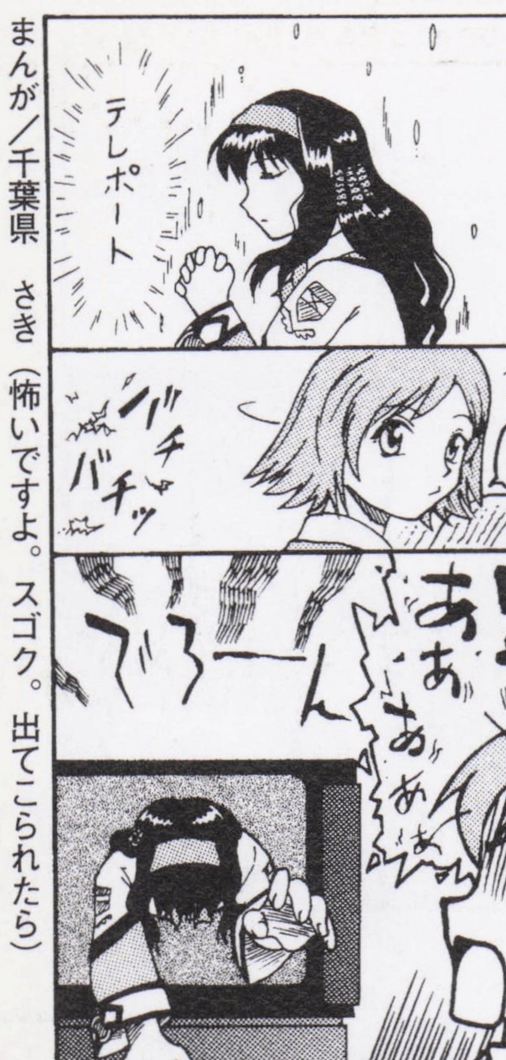
ガンバレでガンバレ No. 108

【不屈の女（ひと）】昼休み、ヨーコさんから屋上に呼び出され、告白された。しかし、ほかに本命がいたので泣く泣く断る。失意状態の彼女を残し、罪悪感にかられながら教室に戻るとまた手紙が。「屋上にて、待つ　ヨーコ小杉」。とりあえず行ってみると、再び告白モード。……その根性に、負けました。（ネタ提供：ぽかすかさん）■編：それで、結局OKはしたんでしょうか？

ガンパレでガンバレ No. F

★本誌から流用注意：ペンネーム（＝PN）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております（今号のポイントについても本誌を参照のこと）。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどありましたら、DPSどまで、ハガキでお知らせください。①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する。

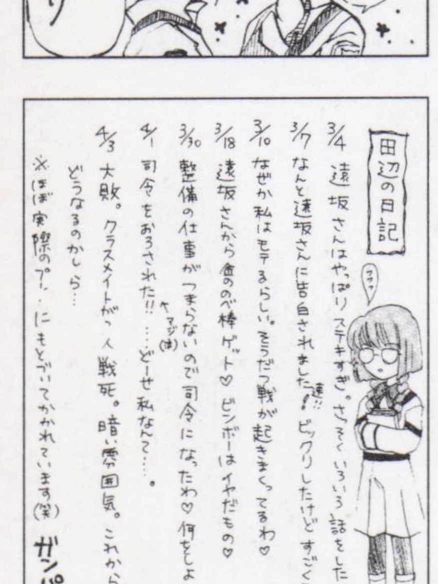
ファンパレード・マーチinDPS ▽GPMの奴隷△



まんが／千葉県　さき（怖いですよ。スゴク。出てこられたら）

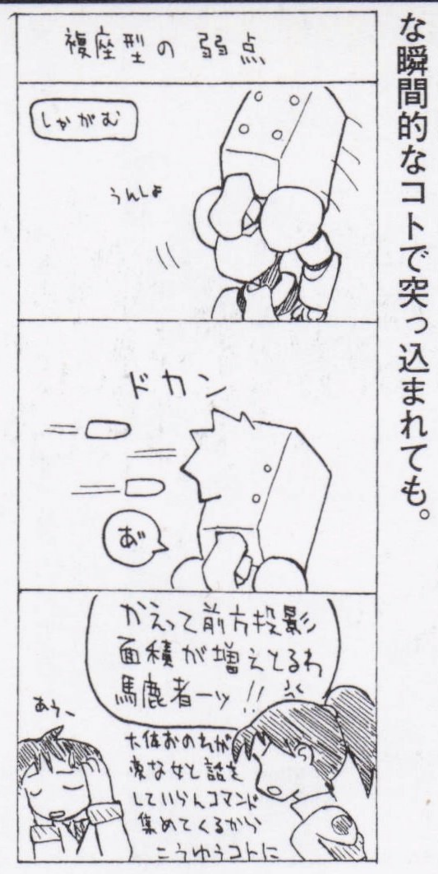
▲愛知県　林マリヤさん：気になりますね。スゴクっていうか、わかり始まるともう……たまりません。イワッチの虜？

◀北海道　るんばさん：あ、身体の一部なんですね。やはり。ゴーグルは。

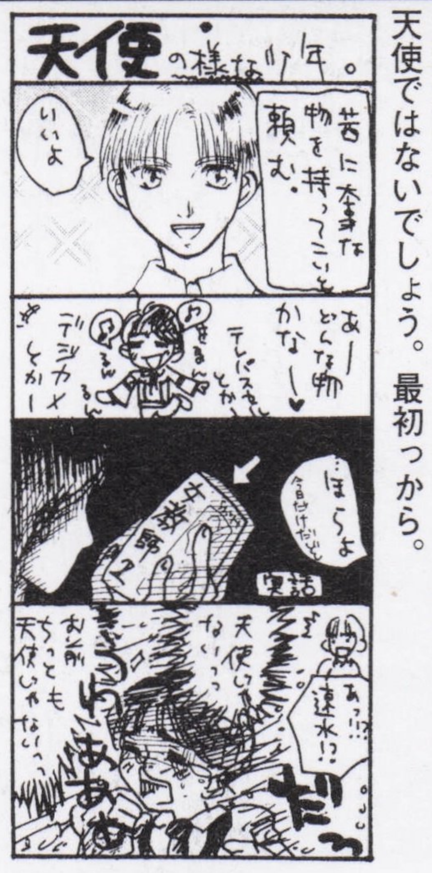


◀広島県　かんなぎみくさん：怖いですよね。日記。友だち死ぬし。

▲兵庫県　まほろば夢々さん：プリクラ撮ったりするんでしょうかねぇ……ってしますね、きっと。男同士でも。だってあんなに仲良しなんですから……ちゃんとグラフィックとかあったらさらに楽しかったような。それこそデジカメで撮った画像にもそれごとに……って大変ですね。



◀大阪府　雨宮五月さん：そうなんですよね。ってそんな瞬間的なコトで突っ込まれても。



◀新潟県　蒼じそさん：笑。ありますよね。っていうか、天使ではないでしょう。最初っから。

◀埼玉県　ちぇっこりさん：怖いデスよね。あまりモノを考えてないだけに。

◀埼玉県　高橋まさるさん：それくらいワガママできたらよかったような気も。ムダに。

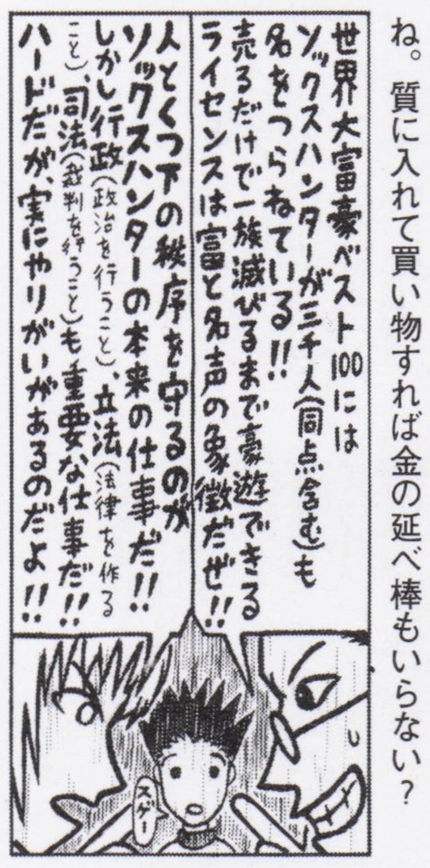
◀千葉県　まさよしさん：愛ですねぇっていうか、愛しかないです。そして戦場でも愛で……。

◀滋賀県　茅瀬サツキさん：カワイイですね。なんていうか……もう、全部カワイイ。たまりません。

◀宮崎県　秋山たつみさん：そんなコトしていたら……っていうか、刺されても仕方ないですね。実際に。

◀福岡県　はにわさん：人の話でグッと来てしまうくらい、演説がうまいってコトでしょうか？

◀京都府　水柾珠呂さん：不潔なんでしょうかねぇ？ウサミミ。ネコミミとか……どうなんでしょう？



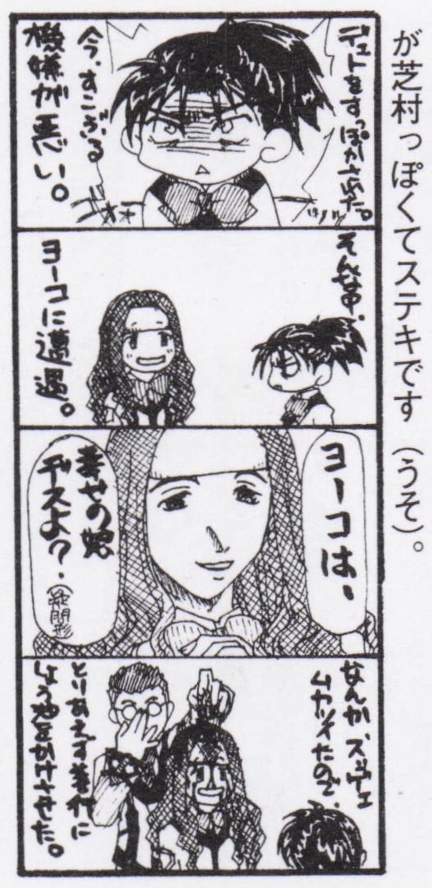
◀兵庫県　もやし・ザ・伸縮自在さん：高額なんですね。質に入れて買い物すれば金の延べ棒もいらない？

◀東京都　天然オリゴさん：違いますね。でもそんな動きの士魂号もそれはそれで。

◀福岡県　はにわさん：そんな貴方がキライだったの…って感じでしょうか？

◀大阪府　亜久羅翔さん：笑。そんなぁ……ですよね。もう困りものです。傍若無人。

◀大阪府　クラゲ2号さん：そうですね。まあでもPSソフトなのでそういうことですよ。

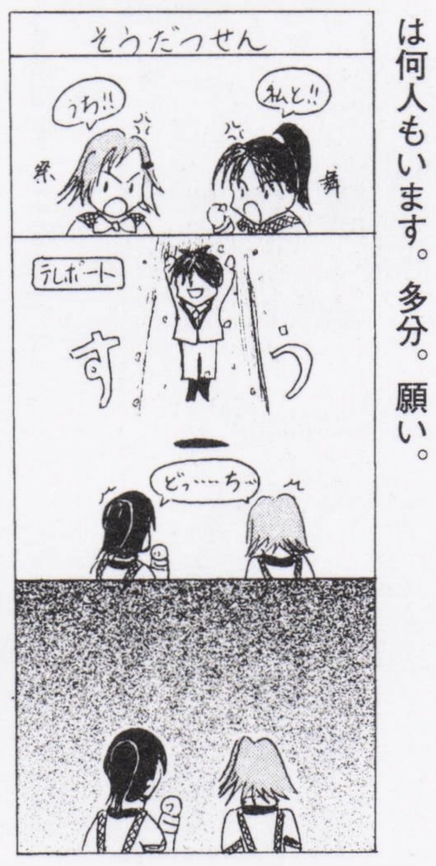


◀神奈川県　Net Ja(c)kさん：人の手を汚させるのが芝村っぽくてステキです（うそ）。

◀千葉県　トラキチさん：捨てますね。というか、ガンガン捨てますね。それで敵勢力は盛り返し。

◀兵庫県　もやし・ザ・伸縮自在さん：食べられちゃうソックスハンターは1年に5人くらい？

◀香川県　H・製作所さん：ゴールデンフィンガー。そうですか……。そうだったんですか……。



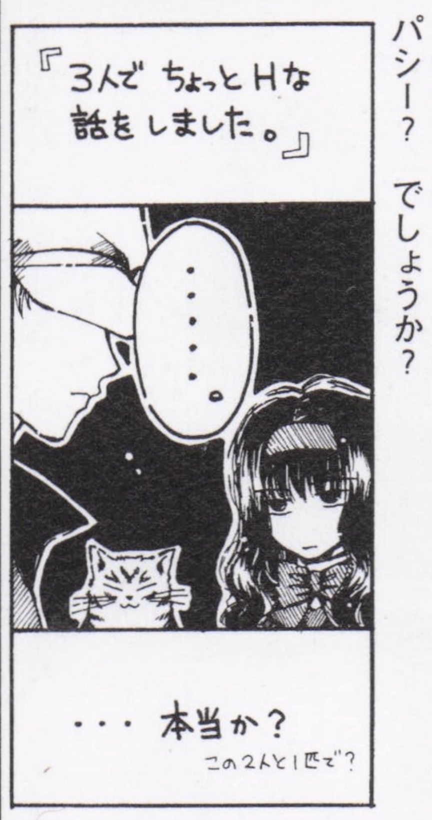
◀福岡県　マージナイトさん：そうしたいって思った人は何人もいます。多分。願い。

◀大阪府　亜久羅翔さん：イロイロと横道にそれてしまったのですね。悲しい現実でした。

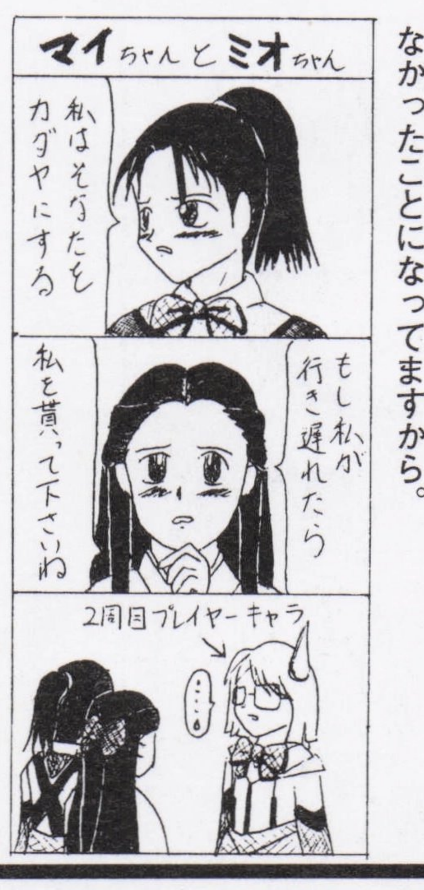
◀千葉県　晴うたりさん：猫の恋人はこりごりでしょう。というか、恋人にしないように。

◀東京都　とうまるいさん：女ですねって。まあ、そうなる方が普通ですしね。

◀大阪府　亜久羅翔さん：何かと行く手を阻まれるのです。消費しちゃうし発言力。



◀栃木県　柚丸さん：本当なのでしょう。というかテレパシー？でしょうか？



◀熊本県　マージナイトさん：笑。2周目は、1周目がなかったことになってますから。

◀東京都　加納実さん：はっとしてよく見ると……危ないですよね。まあ、男なら大丈夫ですが。

◀埼玉県　teaさん：シャワーの石けんの匂いでばれそうですけどね。

◀東京都　天然オリゴさん：どこの世界だか知りませんが、刺されますね。多分。

◀香川県　H・製作所さん：突っ込まなくてもいいような。似てますし。なんとなく。

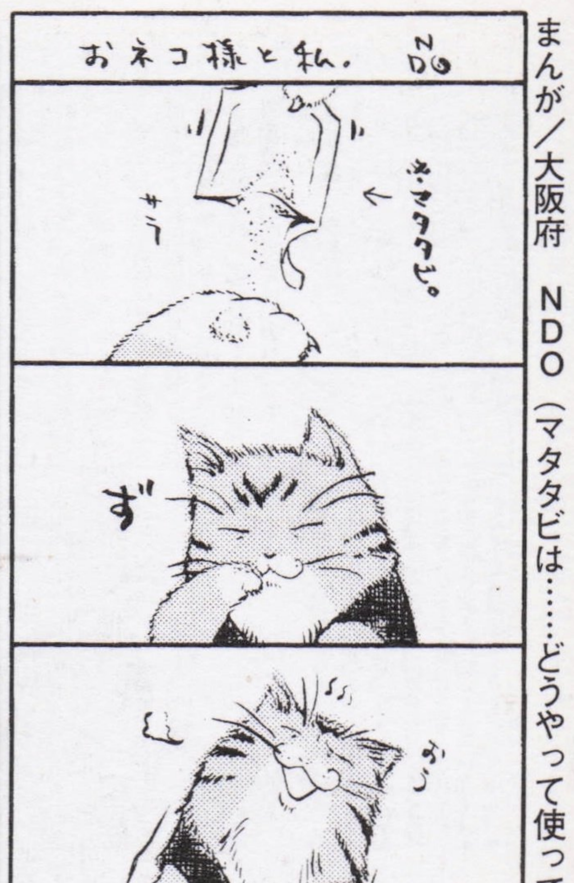
◀千葉県　トラキチさん：買いますね。男として。買います。ムチャでも買います。

ガンパレでガンバレ No. 109

【ああ滝川その１】それは、舞さま司令プレイで４月４日の日曜日。天気は快晴のある朝。滝川に「ファンです」と言われる。まあ、奴は舞に好意を抱いていたなと、とくに気にせず。しばらくしたあと、ふたたび滝川発見。なにげなく「見る」と、「滝川は突然熱心に体操をはじめた。こっちを見ていたようだが……はて？」。……照れ屋め。（ネタ提供：織正さん）■編：なんてわかりやすいヤツなんでしょう……。

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりします。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、小さくならOKにします。大きいところはネタで。お願い。ね？

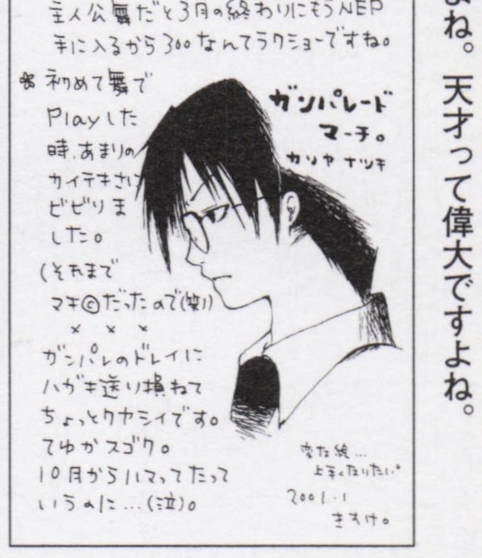
ファンパレード・マーチinDPS▽GPMの奴隷△



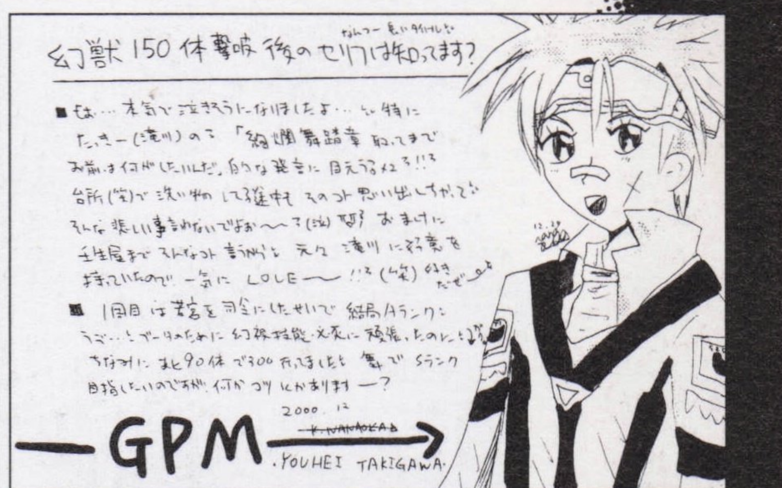
まんが／大阪府　NDO（マタタビは……どうやって使ってるんでしょうねぇ。確かに）

▲埼玉県　栗林ひろのさん：笑。そう考えるとスゴイ友情ですよね。いやーん。みんなでストーキング！　というか、プレイヤーだけです。

◀千葉県　晴うたりさん：新井木は彼女にしちゃえば……カワイイんですけど。

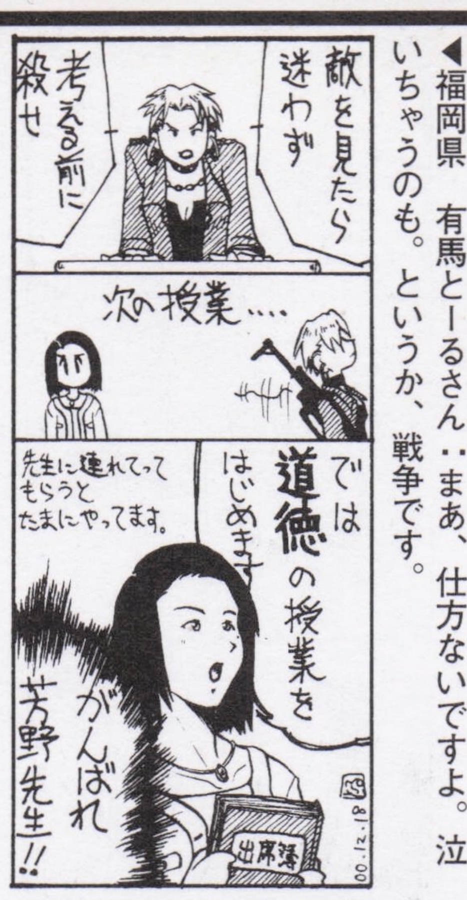


◀京都府　高槻ともみさん：そうなんですよね。天才って偉大ですよね。



▲福岡県　七岡加奈さん：でも、彼のセリフはきっと、リアルですよ。そばにそんな人がいたら……口に出さないまでも、思うでしょうから。言ってくれるだけ、彼は優しいのだと思います。素直で。忘れちゃいけないです。勇者はそういう人を守っているからこそ、勇者なのだということを。

◀新潟県　蒼じそさん：足なんでしょうか？　確かに別な世界では武器ですが……。



◀福岡県　有馬とーるさん：まあ、仕方ないですよ。泣いちゃうのも。というか、戦争です。

◀秋田県　煌元人さん：気持ちいいんですよね。ちゃんと手入れしている人のその辺は。

◀愛知県　ぷるぷるさん：それはそれで可哀想ですね。っていうか、その状況が……。笑。

◀東京都　とうまるいさん：笑。みんな、複座型のイメージってそんな感じなんでしょうか？

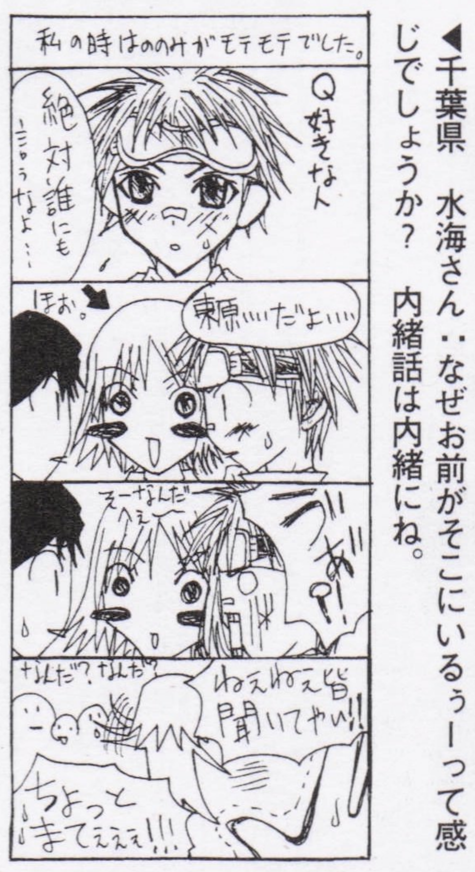
◀埼玉県　teaさん：人気者ですね……ってそれでも気が付かないのが舞のような。

◀岡山県　おおねここねこさん：そうなんですよね。なんででしょうね？　ふいんき。

◀埼玉県　ちぇっこりさん：仕方ないですよ。頭悪くても。大丈夫。ファンはいますから。

◀宮崎県　八房七支刀さん：笑。使用済みですか。素晴らしい心意気です。

◀東京都　とうまるいさん：敏感なんでしょうね。そういうちょっとした行動に。



◀千葉県　水海さん：なぜお前がそこにいるぅーって感じでしょうか？　内緒話は内緒にね。

◀栃木県　さんさん：あの世界の熊本はすさんでるんでしょうかねぇ……。どうでしょう？

◀岡山県　おおねここねこさん：でもいいじゃないですか。男は顔じゃないですよ。

◀大阪府　みららぶさん：いないですけどね。お母さんは。いたらそんな感じでしょうか？

◀大阪府　クラゲ2号さん：むかつきますね。なんていうか、ののちゃんはあいどるなのです。

◀新潟県　蒼じそさん：確かに。ということで、彼らは寿命も短いと。屍越えないと。

◀福岡県　はにわさん：そんなことになったら……士魂号動かした人間が最強ですね。

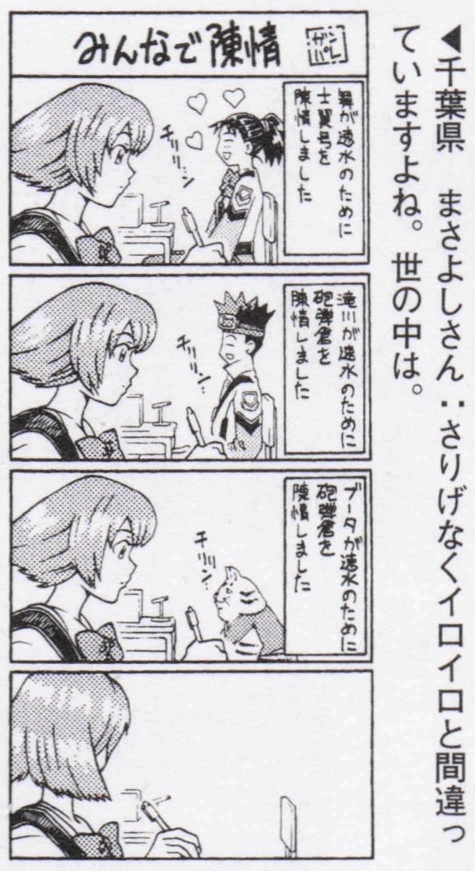
◀新潟県　蒼じそさん：共学ですから。共学なんですからぁ！　でもモテモテ。です。

◀千葉県　まさよしさん：知ってますね。かなり。というか、たいていそう思われてるっていうか。

◀福岡県　はにわさん：ちょっと欠けただけで番長になれるシステムはカッコイイデス。硬派。

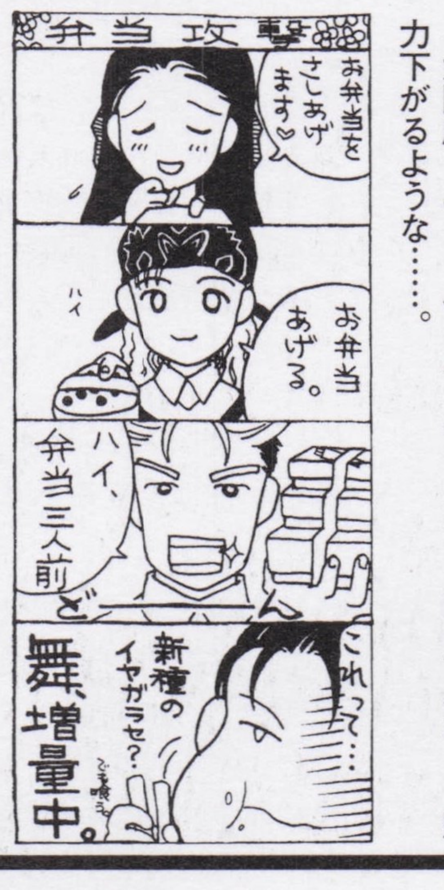
◀兵庫県　もやし・ザ・伸縮自在さん：そんなことで決まる、ボクの運命なのでした。

◀埼玉県　封留さん：一文字が違うだけで大違いのいい例ですねって例じゃない。



◀千葉県　まさよしさん：さりげなくイロイロと間違っていますよね。世の中は。

◀東京都　とうまるいさん：なんとなく光ってたらカワイイ感じです。マスコットキャラとして。



◀大阪府　みららぶさん：そうかもしれませんねぇ。魅力下がるような……。

◀岡山県　閑久さん：どこに行くのでしょう？　あ、アレですね、熱海の温泉ですね。

◀広島県　かんなぎみくさん：まあ、それでも世界は動き続けるのですから。

◀滋賀県　茅瀬サツキさん：オチはなくても幸せならいいのでしょう……。多分。

◀千葉県　まさよしさん：それはそれで好きでしょう。というか、キライですか？

◀秋田県　ユウジさん：バレてますね。かなり。というか使いたいでしょう。

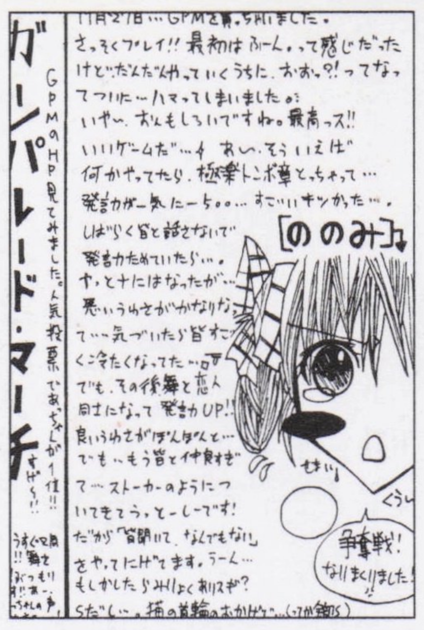
【ああ滝川その2】田辺プレイのある日。夜のグラウンドの片隅で中村と会話している滝川を発見。これを見ずに何を見ようか。すると……「デートの提案をしていた」!!　それでいいのか滝川っ!?　でも、次に表示された相手は加藤だった。……あのー、加藤さん。あなた、グラウンドのどこもいないんですが（笑）？　（ネタ提供：熾正さん）■編：実は、デートに偽装した、「加藤の靴下ハント計画」だったりして。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いてください（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は8437でした。しめ切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当ハガキはなし！　封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚ずつ、住所とともに書いてください。

まんが／福岡県　はにわ（そうだったんですねぇ……って想像過ぎです）

◀山梨県　魔覇羅邪さん：腹切りですね。日焼けなんてしなくていいです。笑。

◀大阪府　雪村天志さん：浮気はできませんよねぇ……本当に。



◀千葉県　水海さん：序盤の発言力マイナスイベントってスゴクイタイですよね。

◀千葉県　狭雲広人さん：まあでも受験もがんばらないといけませんが……。

▲神奈川県　ひさえ久遠さん：運命の友なんて、実際には1人いるかいないかなんですけどね。

◀大阪府　かやのなつきさん：不潔ですって感じでしょうか。

◀香川県　H・製作所さん：パラダイスですけどね。違う意味で地獄。

◀静岡県　咲良さん：そういう学校なイベントは欲しかったですよね。

◀神奈川県　もんもん太さん：割り込まれます。魅力Sの威力。

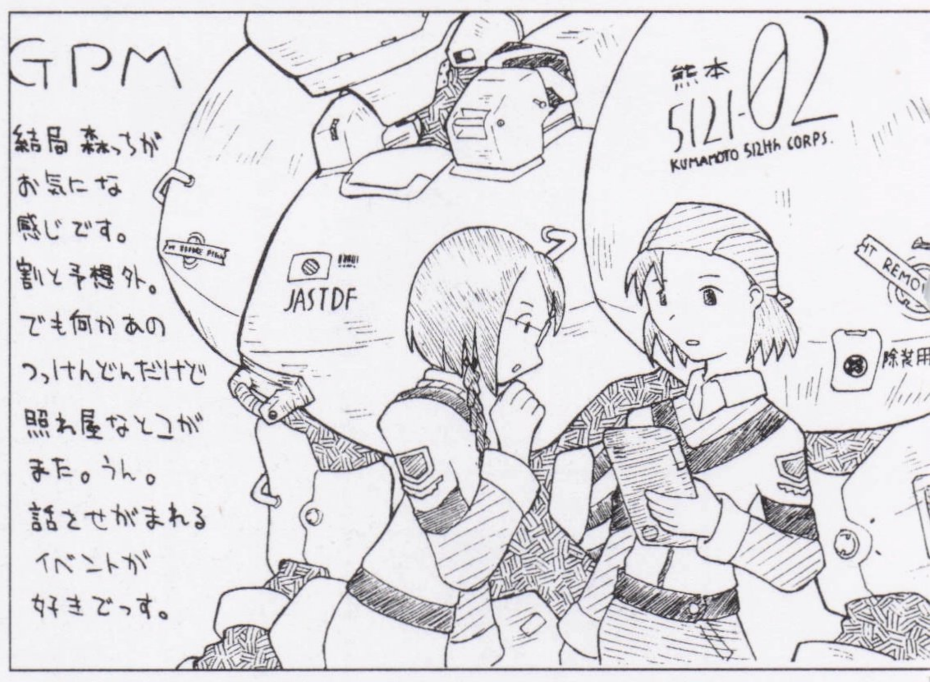
▶愛知県　墨石さん：デートの時とか……会話はどうしてるんでしょうね。静かでしょうねえ。必要最小限しか音がしないっていう。

◀新潟県　なおゆ九時子。さん：プレイしていくうちになんかいいところを見つけちゃうんですよね。個性的であればあるほど……。第一印象で岩田がいい！　って人はそうはいないと思うんですけど……。いつの間にか……。

▲埼玉県　ABAさん：カワイイからですよ。多分。

▲広島県　かんなぎみくさん：笑。自分でめーというか、仕事しないとダメなのです。そしてみんなで仲良くして幸せになるのです。

▲東京都　とうまるいさん：それはそれでステキなことなのです。多分。というか絶対。姫は基本的な能力が高いですからね。



▲大阪府　雨宮五月さん：彼女も仕事してますしね。ガンバっている彼女に惚れるってシチュエーションもアリですよね。照れ屋さんですし。

▲福岡県　小城なっとさん：私生活の時間が超乱れます。

▲大阪府　渋谷真琴さん：おそろしいんでしょうねぇ……。非常に。とんでもなく。匂い？　臭い？

▲栃木県　甘利まさきさん：靴下、持ち主で倒れないヤツと倒れるヤツがあったら面白かったですよね。

▲佐賀県　朱雀あらとさん：スゴイですよね。1周目が自分なだけに、性格のギャップにはビックリするパターンが多いようです。

▲長野県　ユウイ○んこさん：彼女は下着系のファッションとか似合いますよね。バッチリ。実はお色気担当？

▼富山県　ひむら竜壱さん：友だちと一緒にやると楽しそうです。陳情ごっこ。コレをお願いします。発言力はなに？　このバナナで。って足りないな。笑。

▲福岡県　萌え萌え萌さん：素晴らしい分析です。読まれてますね。笑。編集部でもどのキャラがタイプか予想しあったりしてます。お前はそのキャラだろう？　とか。

◀兵庫県　一華でスラさん：遠くが見えそうな風です。でも……戦場ですからね。あまりいい匂いはしないのかもしれません。焼けた建物や、動かなくなった兵器の臭いとか。

ムダムダリプレイ③

女子に囲まれてウハウハ！

このリプレイのテーマ　男子生徒を戦場に散らせて、ハーレム気分を味わう！

超煩悩炸裂！　まあ、SランクやAランククリアは×。だって……自分以外の男がみんな死ぬんだから(苦笑)。ギリギリ。人数足りなくてゲームオーバーの条件に。とりあえず、男を戦死させなきゃいけないので、NPCを２パターンに分けて考えてみる。●ケース１（通常のNPCの場合）：①「軍楽」技能をレベル３まで上げる。②３番機のパイロットになっておく。③戦死させたいNPCをスカウトにする。④死なせたくないNPCは整備士にする。⑤歌をうたう。⑥戦死させたいNPCが死んだら、幻獣を殲滅する。●ケース２（狩谷、中村、ののみ（今回は関係ないが）の場合）：①「軍楽」技能をレベル３まで上げる。②戦死させたいNPCが「戦車」技能を習得するのを待つ。③戦死させたいNPCを２番機パイロットにする。④出撃がある日の朝に、２番機の装備をすべて外しておく。⑤死なせたくないNPCは整備士にする。⑥歌をうたう。⑦戦死させたいNPCが死んだら、幻獣を殲滅する。【３月25日】とりあえず、滝川はイベントで殺すため、仲良くしておく。ちなみにイベントでは選択肢１「それ以上は言わないほうがいい」選択肢２「先生に伝える」を選ぶと次のＨＲで言ってくれる。比較的難しいのは来須と若宮。自分は後方でウロウロしつつスカウトの２人が前線で戦うのを見守る。しかし、若宮はしぶとく敵の攻撃をくらわない。来須戦死。【３月29日】茜をスカウトに部署変更。その後も続々とスカウト＝死の道を歩ませる。さらに運良く戦車技能を獲得した狩谷が１番機で戦死。酷い。【３月31日】岩田、瀬戸口をスカウトに部署変更。【４月９日】瀬戸口戦死。【４月19日】ほとんどの男は死亡。あとはなかなか戦車技能を覚えてくれない中村のみ。【４月27日】中村、戦車技能習得！　さっそく１番機へ。【４月29日】中村死亡。ミッションコンプリート！　自分以外は全て女の子という、天国を味わう。

結果報告　とにかく、狩谷、中村、ののみは戦車技能を覚えてくれないと、どうしようもない。自分を入れて１２名の部隊。しかもギャルのみ。ブータと坂上先生もできれば……。

ガンパレでガンバレ No. 111

【ひとりでできた】ある日のこと。プレハブ校舎二階にて狩谷に呼び止められる。聞くと、どうやら「プレハブ校舎前に連れてって欲しい」らしい。こころよくＯＫして校舎前に連れていくと、彼は「ありがとう」と一言残し、さっさとプレハブ校舎二階へと続く階段を上っていった……。……お、おのれー（怒）!!　（ネタ提供：たかなしあたるさん）■編：恐るべきは、スポーツ用車椅子の性能か？

ということで、初のゲーム単独奴隷ページ、「GPMの奴隷」、いかがだったでしょうか？　なぜ読者様ページのタイトルに「奴隷」という単語が付いているのか？　その理由はちょっと説明するのが大変（文字量が必要）なので、本誌の方でたまーに入る説明をご覧ください。本誌ではまだまだ『GP M』ハガキを募集中です。〒101-8305　(株)メディアワークス　DPSど係まで

ムダムダリプレイ④

貧乏な田辺をヒーローに！

このリプレイのテーマ　田辺……金持ち＆エースパイロットにしてみる！

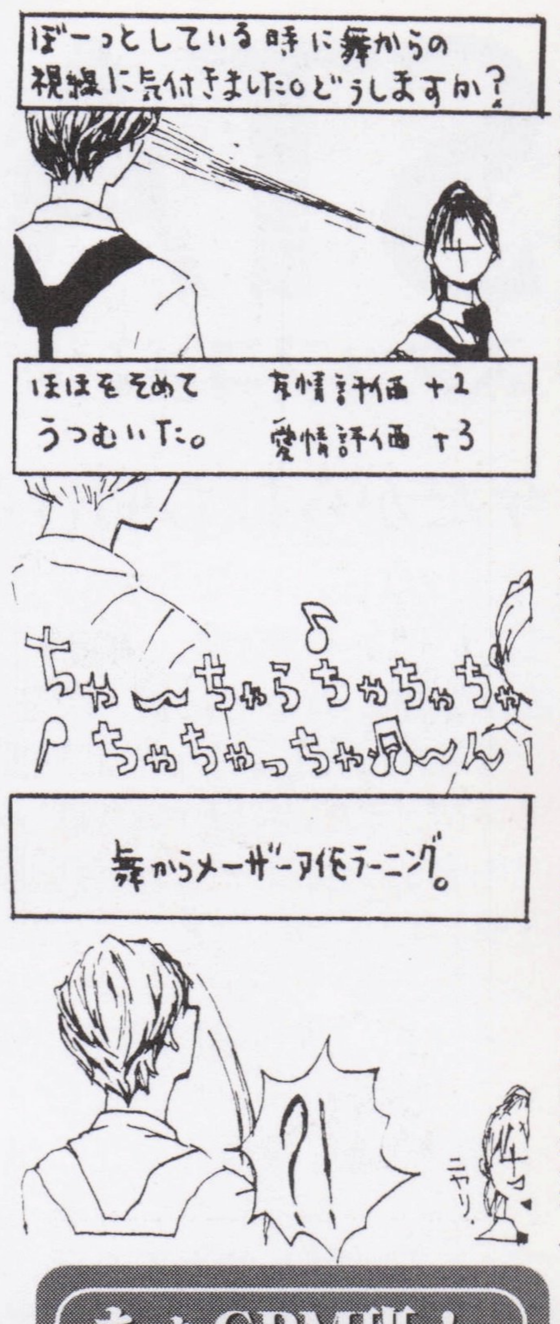
【3月4日】お金がなくパイロットとしてのステータスも低い田辺を金持ち＆エースパイロットにするのは至難の業。1周目クリア時のデータはSランクが理想的。最悪でもBランククリアはしておきたいところ。とりあえず初日は、今町公園へ行って金の延べ棒をゲット。ある意味、これでお金には困らないのだが……。お金がもっと欲しければ、遠坂と仲良くなってアイテム交換すればいい。なお自分的な掟として、万引きは×ということにした。【3月13日】まだ陳情ができないのでパイロットになることは不可能。とにかく基礎パラメータ(体力･気力･運動力)のアップに励む。この時点ですべて評価Aまで上げることに成功。もちろん、鉄アレイ･エアミニマム･安っぽい指輪は欠かせない。【3月18日】最大の問題は、技能がパイロット向きではないということ。戦車、白兵、狙撃、夜戦、軍楽はほしい、というか、ないとイヤな感じだ。この日までに白兵と狙撃をレベル3まで上げておいた。【3月23日】いよいよパイロットになっても戦えるだけの能力が偏ってきた。思い切って陳情してみる。が、なぜかパイロットへ部署変更できない。なぜだろう？　戦車技能があればOKなんじゃないのか？　ちなみに、交換で遠坂から金の延べ棒をもらった。【4月2日】何のフラグが足りないのかは不明だがパイロットへの部署変更が未だにできない。……どして？　もしや新種のバグなのか？　とりあえず、さらなるお金稼ぎにチャレンジ！！【4月16日】やはりパイロットへの部署変更ができない。技能やステータスが足りないのか？　半ばあきらめながら遠坂を探す。しかし彼は金の延べ棒を持っていなかった。頼むからいつも常備しておいてね♪【5月10日】ついに、最後までパイロットの夢叶わず。そこまで不幸なのか、田辺は(苦笑)！　まあそれでも、目的のお金は300万円弱所持して終了できたので、満足！

結果報告　最終所持金は298万6097円。それにしてもなぜパイロットになれなかったのか……ちなみに、もう1度試してみたら、あっさりパイロットになれた……なぜ？　不幸？

◀福島県　椿岡りなさん：発言力下がりますしね。ムカムカ。笑。むかつくときはマジで。

▲熊本県　宇野敬子さん：呪いのバンダナっていうか、髪留めっていうか、はちまきっていうか。怪しいですよね。猫抱えてるのは似合いますけど。モフモフって感じで。

▲高知県　サチ広さん：マメですからね。ちょっと惚れますよね。イロイロしてくれそうで、確かに結婚相手向きのような気もしますが……舞には優しそうですけどね。



まんが／岡山県　おおねこねこ（覚えちゃっても……スカウトになれば大丈夫？）

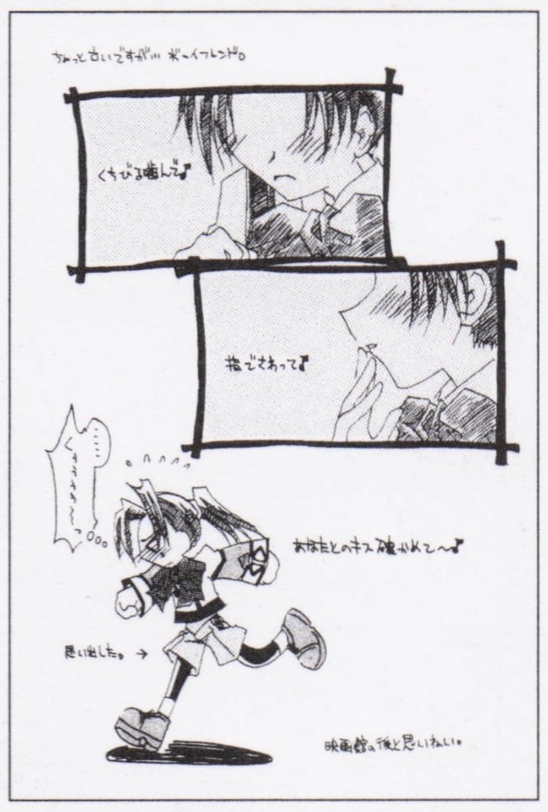
◀宮城県　長谷川かるさん：いいですよね。見る。現実世界でも欲しいです。

◀栃木県　えんどうさやさん：ある意味、萌とは違う意味で虐めたくなる

▲兵庫県　まほろば夢々さん：目が凛々しくなっていないといけませんからね。誰に怖がられても、信念のために戦い抜く力。大事です。維持するのはスゴク難しいと思いますけど。

▲大分県　石英夕子さん：序盤で幻獣をあまり倒しすぎないでダラダラ過ごすのも大切ですよ。わざと敵を繁殖させるような感じで。4月の中旬まで適当にしてるともう真っ赤です。

▲千葉県　芽屋エコさん：そうなんですよね。増えていきますよね。どうしたって。ドンドン。友だちまみれってステキです。

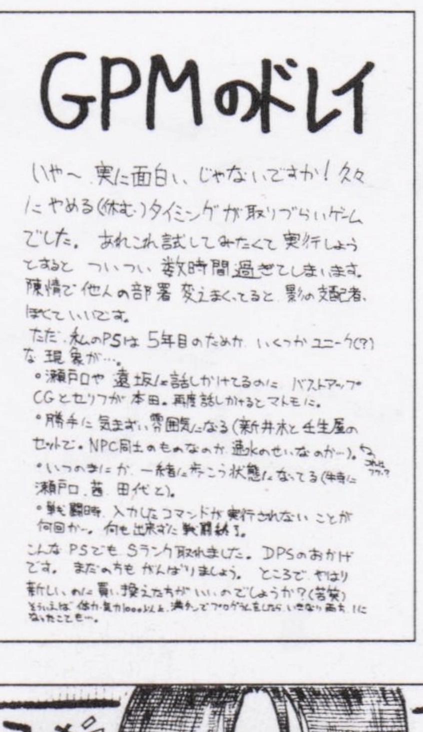


▲滋賀県　茅瀬サツキさん：思いだし恥ずかしってありますからね。顔が赤くなって、ぐわぁぁ〜ってなっちゃうの。そういうときはダッシュ。

◀愛知県　空丘凪矢さん：師匠はもうたまらない魅力がありますからね。

◀新潟県　雪野実さん：女子プレイヤーはあのイベントでショック受ける確率高いです。

◀栃木県　柚丸さん：もう、見られっぱなしですから。視線でわかっちゃいます。



▶岩手県　亀ヶ森俊夫さん：特に古めのPSではイロイロとあるみたいです。

▶神奈川県　もりやまともみさん：敵さえ出てきてくれれば大丈夫です。多分。

▶神奈川県　むちゃりんさん：のんびりした生活を楽しみたいのなら……彼女には手を出さないことをお勧めします。どうしたって翻弄されちゃいますから。うかつに他の女の子に近寄れません。

◀宮城県　はるさん：さわれたのがうれしかったのでしょうか？

◀東京都　吉良さん：悪女なのですねぇ。しかも刺されませんしね。そういえば。

▲神奈川県　霜魔シマさん：ギリギリ間に合ってますよ。発売が延びたのと同時にしめ切りも延びましたから。新世紀を『GPM』ってことで。

◀大阪府　あやさん：インターネットにアクセスできる人は公式HPへ。オススメです。

あぁGPM班！これまた地獄2

とりあえず、このゲームは自分でイベントを起こそうと思っても運の要素が大きいため、上手くいかないのが普通。画面撮影がツライのですが、さらに大変なのがリプレイ。この確認のために、戦士が文字通り戦死していきました。だって、確認のためのプレイ時間が3日間。で、ネーム書きが4〜5時間。効率悪いです。本当はリプレイに小説っぽいモノなども用意しようと思っていたのですが、まずは読んで役に立つモノをということで、今回は省きました。

◀京都府　刃霧海さん：注文すれば確実に手に入ります。

◀東京都　こたろうさん：怖いですよね。でもそれくらいじゃないと。

妖精さんと仲良く過ごしていこう。

とりあえず疲れてくると登場する妖精さんですが、自分の知らないうちに原稿を書いてくれたり、コーヒーを飲もうとした跡があったり、犬にほえられたりとイロイロな場面で登場します。ある意味放っておいても活躍してくれるので放っておいてもいいです。というか、妖精さんの見える生活。いいようでマズイです。

【趣味か？】ある朝、陳情しようと思い通信機の前に立ち、スイッチを入れたところ副官が登場。どうやら、準竜師は不在の模様でがっかり。でもその理由が、「只今、準竜師は公園でキャンプ中で〜」って……。あの準竜師が、公園で一人用テントを張って飯盒炊飯をやっている姿を想像し、思わず爆笑してしまいました。（ネタ提供：はにわさん）■編：しかも今町公園だったりしたら、さらに笑えるんですけどね。

STAFF COMMENT No.1

スタッフコメント

今だから打ち明けられる開発秘話！

『ガンパレード・マーチ』の企画が持ち上がってから発売までいろいろあった。最初の企画草案が提出されて、その説明を聞いたときには、現在のような物になるとは想像もできなかったし、こんなに期間がかかるとも思わなかった。思えば、まだ当社が引っ越しをする前の会議室で、SCEの担当者の方に芝村が説明をしていたが、はたしてどの程度理解していたのか？　今思うと私もほとんど理解していなかったと言わざるを得ないのだから。

そして、この企画が製品になった今、私は会社の目的である、社員が作りたい＆ユーザーが遊びたいゲームを作り「夢と感動」を与えることができたと確信している。当社ホームページにも書いてあるがこのゲームは、夢のようなゲームだ。何をやっても良い。ただ、その見返りがあると言うだけだ。こんなゲームがあっただろうか？社員は、これを作りたかったのだと企画当時には理解できなかったことが現在多くの人に理解されたと思っている。

しかし、『ガンパレード・マーチ』は当社の作りたい物ができたかと言う点で言えば50点くらいだ。企画した当初のとおりの物はできあがっていないし、制作終盤のデバッグにおいてはまったく時間が足りなかった。製品に満足は、できなくてもそれをプレイして満足できないかと言うとそうではない。非常に満足の行くゲームプレイができると思っている。

最近は、見栄えだけに目が行ってゲーム本質のおもしろさに目が向けられていないことが非常に寂しいことだ。ゲームは、人間の底力を発揮できる場であり環境だと思う。サッカーや野球などでもそのようなゲームをしない限り、人間の力は発揮されない。日常生活では、ボールを速く投げることもないし、ボールを追いかけて走ることもない。スポーツと言うゲームがあるから人は、力を発揮することができる。

『ガンパレード・マーチ』は、社会生活と言う部分にゲーム要素が存在している。だから、社会生活で力を発揮している、または発揮できる人は、『ガンパレード・マーチ』でも同様に力を発揮できる。逆も真なりだろう。皆と仲良くしている人は、『ガンパレード・マーチ』のなかでも八方美人だし、喧嘩っ早い人は、喧嘩ばかりしている。そして、なぜこうなるんだと独り言を言っている。自分の行動がすべてを決定しているのに気づかないのだ。実際の社会でも自分の行動が一番自分に影響していることを気づいて欲しい。『ガンパレード・マーチ』とはそんなゲームではないかと思う。

開発当初の話や裏話をいくつかしよう。

『ガンパレード・マーチ』をデバッグし始めた当初の会話システムは、現在の物とまったく違う物であった。私は、昔のほうが好きだったのだが、ゲームを理解させることができないと言う理由からこのようになっている。昔のシステムでは、相手と自分の共通する話題がなかったら、天気の話をしてしまい、話題があればプロレスの話やファッションの話などをする。売店などに売ってある雑誌などは、本来話題を身につけるアイテムだったのだ。自分の話題を雑誌などで増やしていき相手の話題と合致させ、仲良くなる。Hな雑誌を使ったら…想像にお任せする。これが、当初の『ガンパレード・マーチ』だった。また、使えるコマンドはよりキャラクターの個性を出すために増えたり減ったりしない固定のものだった。これは、キャラクターの個性よりゲーム性に重きを置く関係上現在のようになっている。

シナリオ1から5

現在の『ガンパレード・マーチ』は、シナリオ4と5からなっている。1から3は、開発途中で封印された。シナリオ5は、現在のスタート・マーチで全体をこのゲームシステムに慣れさせるための壮大なチュートリアルだ。シナリオ4が現在の『ガンパレード・マーチ』と呼ばれる4人の主人公が選べるモードだ。開発陣は、シナリオ4だけが遊べれば、それで満足なのだが、それではユーザーがついてこない。そこで1から3が存在したのだが、1は、自由度のないシナリオ重視のチュートリアルであった。自由度が売りのゲームで自由度を縛ると言う相反するシナリオは、わかりにくい世界観の押しつけも含め非常に不評だった。この反省を元に5が制作された。この5の制作にともない1から3を封印し、そして初心者対策とバランス調整に1年の歳月をかけた。ホームページでも書かれている私の行ったテストプレイ時間1200時間は誇大表現ではない。初心者対策のためにこれだけ時間が必要だったと言うわけだ。2や3は伏せておこう。

『ガンパレード・マーチ』の魅力

キャラクターが好きだとか、戦闘がおもしろいだとかいろいろ言われているが、私は次のように思っている。

今までのゲームのようなとおり一辺倒のプレイではなく自分が作り出すさまざまな状況を楽しめること。またはプレイヤーがそのようになったときのプレイヤーが魅力的だ。『ガンパレード・マーチ』は、3周や4周して、今度はどんなことを楽しもうと考え始めたとき、プレイヤーが一番輝いているときだと思うし、それが最大の魅力だ。『ガンパレード・マーチ』は、プレイヤーを『ガンパレード・マーチ』向きにしてしまうのかも知れない。実はそれが目的の一つでもあるのだが。そうなったとき、『ガンパレード・マーチ』は本来のおもしろさを発揮する。それが世界の選択である。

最初に企画・提出されたときは現在のようなゲームになるとは思わなかった…

最近は見栄えだけに目がいってゲームの本質をわかってもらえないのが寂しい

佐々木 哲哉（ささき てつや）

アルファ・システム 社長

ガンパレでガンパレ No.113

【妄想のネタ？】ある日、なにげなく「壬生屋はどこ？」とたずねると、なんと「男子トイレですよ」と顔を赤らめながら言う善行。ダッシュで確かめに行くと、確かに誰もいない男子トイレの入口から硬直状態で中をうかがう未央ちゃんがぁ！　声をかけることもできず、しばらく見ていたら、ふっと出ていったけど……。いったい、何を考えてたんだろう……未央ちゃん。（ネタ提供：フォルさん）

STAFF COMMENT No.2

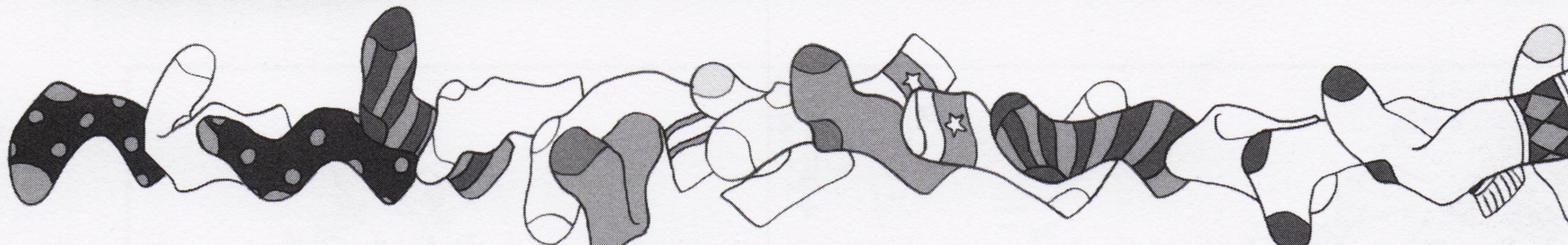
スタッフコメント

原画・キャラクターデザイン

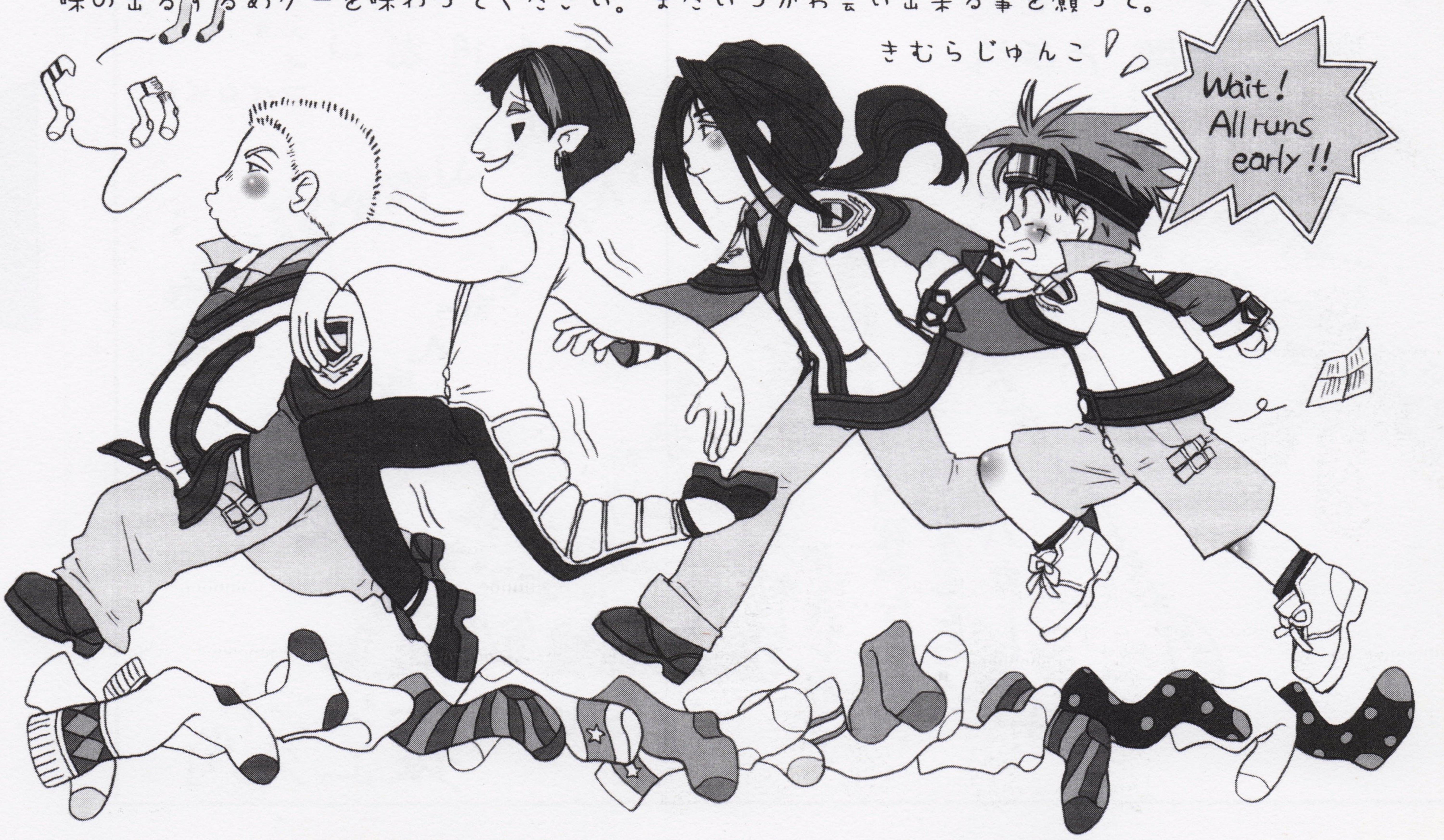
木村淳子

きむらじゅんこ

自然と原画にも力が入るわけで（笑）



キャラクターデザイン、一枚絵原画などを担当したきむらじゅんこです。
今回のガンパレード・マーチは個性あふれる26人＋他がでると言う事でデザインの方も区別がつきやすいよう、ベタで？特徴あるようなのを心がけたつもりです。目元とか細かいところをいろいろ変えて、各個パーツでもその人とわかるように頑張ってみました。
気に入っているキャラということなので田辺…と壬生屋。田辺は外見はとっても私好みにしてあります。「自然」と原画にも力が入るわけで（笑）プール原画は結構気に入っています。でもアレですね、ハズカシイ～とか言いながら胸元よせてあげているみたいに見えますね。
苦手キャラは特にといいたいのですが（!）、描く分には苦手キャラが。でも言えません（笑）こっそり心の中に封印しておきます。←おおげさ
印象に残っているシーンといえばやっぱり、話し掛けるなり連れて行かれた図書館での舞とのデート…かな？舞はどもりっぷりが非常に愛らしいというか。
セリフでは岩田の「イイ、スゴクイイィ」でしょうか。デザインした時も遊び心満載でやったキャラでしたがこうも発言まで…。声がついて破壊力も増した気もします。
　どうにも文章を書くのが苦手なのでこんなとこです。すみません。
みなさん、ガンパレをもっともっと遊び倒してやってくださいね！やればやるほど味の出るするめゲーを味わってください。またいつかお会い出来る事を願って。



【不条理】始業時刻に遅れてしまったので、遅刻にならないよう、先生に教室まで連れて行ってもらうことに。偶然、そばにいた来須に聞くと、芳野先生はプレハブ校舎二階にいるらしい。テレポートで二階に急行すると、そこには本田先生・坂上先生・芳野先生の姿が。本田先生に話しかけると、「今授業中だぞ！」。誰も授業してないじゃん！　（ネタ提供：ＨｉＲＯさん）■編：自習中ということで。

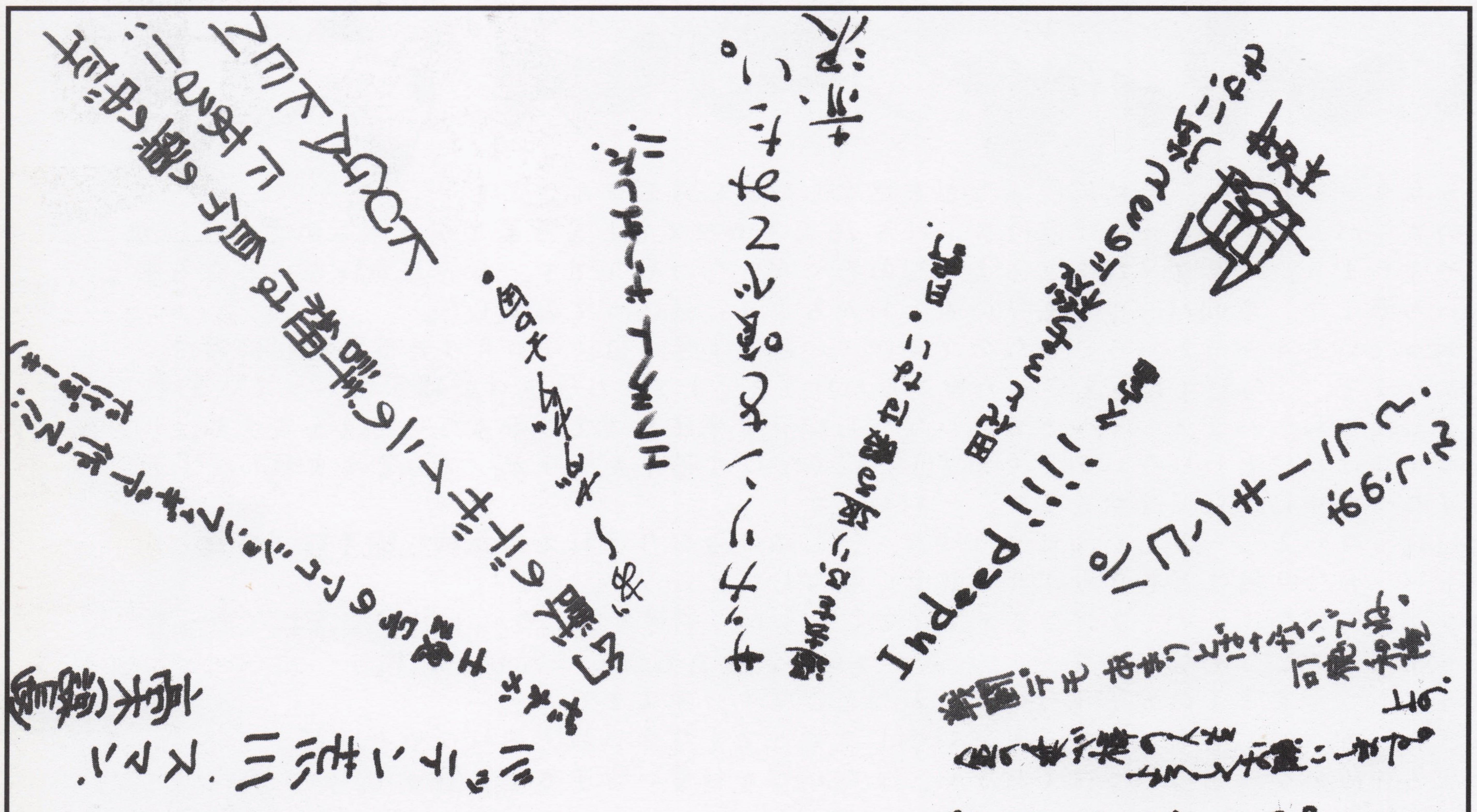
STAFF COMMENT No.3

スタッフコメント

開発スタッフ直筆の寄せ書きが
見られるのも「電撃GPM」ならではの特典!
本音が見え隠れしておもしろいぞ!?

開発スタッフ一同

本音
DE
寄せ書き



ガンパレでガンパレ No. 115

【お金を貸して1】ふと、1度も「お金を貸して」を使ったことがないことに気がつく。とりあえず、近くにいたブータに冗談交じりで10000円貸してくれと頼んでみたら、……あっさり成功。やはりただの猫じゃないねえ……。（ネタ提供：外道番長さん）■編：最近は、自販機で物を買うサルやカラスがいるそうですが……。そんなレベルは圧倒的に超えてますよね、ブータは。

STAFF COMMENT No.4

スタッフコメント

芝村裕吏

システム基本設計

しばむら ゆうり

『GPM』は技術的にまだまだ未完成？

わざわざ2500文字書いてくれと依頼が来たが、書くことはあまりない。

ゲーム屋は語りではない。ゲーム屋はゲームを作るものだからだ。

語りのうまいゲーム屋などたかが知れているし、故に我は偉そうな口を叩く舌も持たない。そんなことをするならゲームを作れ。

だからコメントを書けと言うのは筋違いだが、うちのボスは、書いてくださいという。何か一つぐらいはあるだろうと。

仕方がないので、技術のことを書く。

現在の技術力で『ガンパレード・マーチ』を採点すると、だいたい30点くらいである。

設計思想的には今でも見るべきものはあるが、少ないメモリに必要機能を押し込んだハード的な無理と、複雑すぎる機構による保守性の悪さ、および操作性（ユーザーインターフェイス）に目立って問題がある。

バグが多かったり、序盤で投げ出す人間が多いのはそのせいである。

とはいえ、30点だから悪いと言うわけではない。PSの機能的には、あのあたりの性能が限界であり、当時の技術力ではあの保守性が限界だった。

新型のユーザーインターフェイスも、まだ開発されていなかった。

同様基準ではほかのゲームを採点すると、全部0点近くだから、30点は最高ランクに位置する。

PSの限界近くを叩き出しているが、あれ以上の性能を発揮するシステムを設計するとなると、それ以上の性能を持ったハードが欲しい。

ユーザーにたくさんの出費を強いることになるが、今の技術なら、それ以上のコストパフォーマンスを保証できる。

最近のゲームは、陳腐化による性能低下が激しい。

人間は飽きる。同じことをすれば飽きる。同じ反応が連続すれば飽きる。

これを陳腐化という。

今のゲームシステムは偏ったセールス方法により、軒並み激しい性能低下を起こしている。はっきり言うが、今のゲームのほとんどに金や時間を出す価値はない。

人間は新しいものに触れなければ死ぬ生き物だ。生物としてまともな本能を保持している人間なら、ゲームは遊ばない。本能に正直な小学生や中学生は一部を除いてコンピューターゲームをつまらないと断言しているのは間違いない。

現実に気付いてないのは現実感覚を喪失している人間だけだ。

絵が綺麗だからと言って、それとゲーム性はいささかも関係ない。

綺麗な映像を見るなら映画を見たほうが金がかかっている。ゲームの制作費の100倍、ハリウッド映画はかけている。

現状の市場は買うほうも作るほうもゲームと言う商品の位置付けを大きく間違っており、そう遠くもない時間に思考の枠組みを大きく切替える羽目に陥るだろう。

つまり、自己否定をすることになる。システム的な自殺だ。

この体たらく最大の原因は、リーディングカンパニーの戦略的失敗と、ゲームデザイナーの無能にある。

ゲームシステムを設計しているのは、クリエイトと模倣の違いもわからないど素人に毛が生えた程度の人材であり、ゲームシステムを審査して、ゲームを送り出してラインナップをそろえるのは、ゲームを良く知らない上に戦略と戦術の違いがどの程度わかっているか大変あやしい人材である。

動いている金の割に中身はない。それがゲーム業界の実体だろう。

この点、『ガンパレード・マーチ』というゲームは鬼子であり、異端児であり、一部以外からは排斥される対象である。

ようするに斜陽の現状を納得している人間にとっては、気持ちの悪い存在であると言える。

この企画が通って、ゲームを作れたのはうちのボスやSCEの金子孝弘、永野英太郎が、言ってることが良くわからんと言いながらも、まあわからんからと言ってつまらないとは限らんだろうと、景気良く金を出してくれたことによる。私は、彼らには恩義がある。受けた恩義は我が働きで返すことになろう。

閑話休題。コンピューターゲームの現状はひどいありさまだが、逆から言えば改善する余地が万単位にあると言える。前途有望だ。ゲームはうまくやれば、今よりもっとおもしろくなる。現状をひどいと言って泣くか、ラッキーと言って喜ぶか、そこで未来が決まるだろう。

我としてはここ10年の仕事には困らなさそうだと思って愉快な気分である。まずは志を同じくする、楽天的なゲームバカどもを集めて軍勢を編成するところから、始めることになるだろう。

楽しい未来の話をしよう。

今の『ガンパレード・マーチ』では、耳の不自由な人間でもゲームを遊ぶことができるようなっているが、片手が不自由な人間には、操作しにくい操作系になっている。　今度は、これを直す。たかが身体の一部分が不自由だからってゲームを楽しく遊べないのは大きく間違っている。我は断固これを改善する。

数年では無理だろうが、いつか必ず、目が見えなくても楽しく遊べるゲームをつくる。

『ガンパレード・マーチ』の売上金の一部は、世界の地雷除去のための寄付金に回す。いつか、どこの世界の、どこの国の子どもも、楽しくゲームを遊ぶ時代が来る。その時代を呼ぶ手伝いを、我らがしよう。

『ガンパレード・マーチ』の基礎技術はすべて特許を保有せず、デザイナーたちが自由に使えるようにしよう。

要請があれば、無償で講義や技術指導をする。

この戦い、我の代だけではどうにもならんかもしれないが、こうすれば、いつか、我に続く未来のゲームデザイナーたちが世の中を楽しくするだろう。

我が倒れるからと言って、人類が負けると思ってもらっては困る。

そして新型だ。新しいゲームは、今までの問題点をすべてクリアして、さらなるアドバンスド（進歩）をする。余裕のハード性能を生かし、のびのびとゲームを構築できる。

操作系は完全に新型にし、プレイヤーのワークロードは半減する。

その時々に覚える必要性を減らす一方、余力を戦略性やストーリー性に振り向ける。

プレイヤーは、よりゲームメイクに集中できるようになるだろう。

AIも新型にする。『ガンパレード・マーチ』のAIは、学習や変節しないのが悲しかった。遠坂や狩谷はプレイヤーの働きでもっと幸せになっていい。

ののみは成長したほうが楽しみだ。いつも足踏みしているのは悲しすぎる。

我はAIに可能性を持たせたい。プレイヤーが楽しい未来の話をするときに、シナリオなどではなく、自分で考えて笑ってうなずくAIを作りたい。

バグの発生率、すなわち保守性は現在の10倍を目指す。楽しく遊べる有効プレイ時間も、現状の100時間から1000時間に延伸させる。これにともなってイベントを全廃し、アイテムや会話の自動生成システムを導入する。

ゲームにおける人間と言う存在の記述方式にも改める所はたくさんある。

人間は、いくつかの能力値で表現できるような狭量な存在ではない。

知能が低くても、尊敬すべきやからはたくさんいる。体力が高いから風邪を引かないとは限らない。父母の記憶、友人の優しさがあって、人は人になる。

昔はメモリの問題、人間工学の問題でそれらができなかったが、今の技術なら、できる。技術は進歩するのだ。昔不可能だったからって、今も不可能とは限らない。

ゲームはもっとおもしろくなるし、人は、もっと幸せになる。まだやりたいことがある。電源を切っても切らなくても、ゲームを楽しめるようにしたい。人間の、その最後の最後までゲームは人をはげまし、その力と可能性を引き出す存在であるようにしたい。

紙幅が、尽きた。話はここまでだ。これからゲーム屋は、ゲームを作る。

本来あるべきところに還ろう。

最後に一つ。ゲームを作って売るのは商売だが、少しばかりは、夢や希望があるほうがいい。

それがまっとうな社会と言うものだ。

人間の、その最後の最後まで ゲームは人をはげまし その力と可能性を 引き出す存在であるようにしたい

ガンパレでガンパレ No.116

【お金を貸して2】気をよくした中村（自分）。今度は、「最もインゴットに近い男」遠坂に対して10000000円貸してと頼む。返ってきた答えは、「そんな大金持ってるわけないでしょう」。じゃあ、君のアイテム欄にある黄金色の物は何なのかね！　（ネタ提供：外道番長さん）■編：たぶん、「この場では」ってことでしょう。家に帰れば、そこいらじゅうに金の延べ棒がゴロゴロと……。

STAFF COMMENT No.5

スタッフコメント

ストーリーや世界観の深さを語る!

えー、お世話になっております。

アルファ・システムの矢上総一郎と申します。

『ガンパレード・マーチ』のシナリオ、及び制作現場における指揮、システムの設計をおこなっておりました。

基礎設計者の芝村裕吏や、弊社社長佐々木が、おそらく他人が鼻白む自己採点や、外部批判をしていると思いますので、この場を借りてお詫び申し上げます。

すみません。

悪い人たちではないのですが、あの人たちは理想主義者というか、半ば夢の世界の住人なのです。現在や過去を振り返るような人ではないので、きっとめちゃくちゃ言っているでしょう。昔からそうでした。

私は今も『ガンパレード・マーチ』の企画説明会のことを思い出しては、一人で笑うときがあります。社長よりも誰よりも偉そうな芝村が、人の魂をPSの上に出現させると宣言したときの会議場の沈黙と静寂を、私ははっきりと、覚えています。

周囲があいた口が塞がらない状態だったそのとき、唯一冷静だったのは社長で、そのときのセリフは、芝村よ、まあ言ってることの半分もわからんが、やってみろ。でした。まさか後に私がそれに巻き込まれるとは夢にも思いませんでしたが。

お祭りの始まりなんてものは、みんなそんな感じなのかもしれません。彼ら二人の心は、すでに第6世界救援プロジェクトに向けられていますから、木村を除くと、私が唯一ガンパレの話になるかもしれません。

この本には『ガンパレード・マーチ』の設定が多く載っていますが、その多くは陰惨で、あまり感心できたものではありません。また、ゲームの中と異なる印象を持つ設定や、訳のわからない単語が大量に出ていると思います。

ほかではきっと説明らしい説明をしていないでしょうから、この場を借りて私がご説明します。

まず、『ガンパレード・マーチ』は巨大な世界観の一部を構成しています。『ガンパレード・マーチ』は螺旋を描く七つの世界のお話、その一つになります。依然弊社より『幻世虚構精霊機導弾』というタイトルのガンシューティングが出ておりましたが、それも物語の一環です。

いったいどういうシリーズでどういうお話になるのだかは、答えを知る人間が芝村裕吏しかいないのでわかりません。2001年中には、また一つ、物語のエピソードが語られるでしょう。

もちろん単独でゲームやストーリーを楽しんでもまったく問題ありませんが、以前のお話を知っているとちょっとだけ笑えます。

このゲームに限らず、芝村系とよばれる一連のストーリー群は、誰に向けたのかわからない大量の情報群が、必ず入ってます。我々開発スタッフは、これを"幽霊部品"(フー・パーツ)と呼んでいました。まさか二つの作品が関係あり、それらが5年単位で仕掛けられた伏線であったなど、我々にはわからなかったのです。

これらの幽霊部品は未来のどこかで組み上げられるビッグゲームのパーツらしい。今、アルファの社員はそんなことを噂しています。真偽は不明ですが。

『ガンパレード・マーチ』のSランクエンディング後、5分待つと、ちらりと出てきますが、怪しい団体が出現します。あれがどうやら、『ガンパレ』や『精霊』の裏で事件を巻き起こす元凶、セプテントリオン(北斗七星)と呼ばれる悪の団体のようです。

プレイヤーは以後の作品において、あれと戦うんじゃないのかな…。

まあ、そんなこんなで、『ガンパレ』の設定には、なんだかよくわからないものがたくさん入ってます。普通に遊ぶ人は気にする必要もありませんし、またこれらの設定は、極力見えないように配慮しています。

だから設定を読んで、そんなの知らないというのは、普通の対応だと思います。この設定本を見ながら二次著作、いわゆる同人誌を書いたりする方もいらっしゃるかも知れませんが、別にこれらの設定に準拠する必要もないと思いますよ。

幽霊部品は、『ガンパレード・マーチ』ではなく、『ガンパレード・マーチ』を含む巨大なストーリーの一部なのです。『ガンパレード・マーチ』と言う世界やストーリーを把握したいだけの人に、幽霊部品は百害あって一理なしです。

それでも、今回幽霊部品も含めて掲載したのは、『ガンパレ』の設計思想、つまり、取捨選択の自由を与えたかったからです。

ゲームシステムと同じようにプレイヤーは使いたい設定だけを使えばいい。開発責任者として私は、そのように思っています。

設定といえば、今回、キャラクターの過去についての情報がそれなりに(全部ではありませんが)公開されています。それらはたいがいにおいて陰惨であり、あまり気持ちのよいものではありません。これは、芝村系、桝田系(俺屍やリンダ)を超えたアルファ・システムの制作する世界観に共通した特長と言えます。つまり、最初から幸福な人は、一人としていません。

アルファ・システムの作品の登場人物は、かなり救われない設定で統一しています。(昔の作品でいくと、黒人の父が白い娘の肌の色を気にしたあげく、俺の娘じゃないのかと狂気に走って殺人者になるとか)

同時に、そういう設定や背景に立脚した上で、あがき、ハッピーエンドや救いを求めて、言い換えれば設定をぶちこわすために戦うのがアルファ・システムの作品における登場人物です。敵であろうと、味方であろうと差はありません。

救われない設定と、それでも、なおと動く誇り高い登場人物がアルファ・システムのゲームにおけるただ一つの世界観です。我々はそれを作り続けてきました。これからもです。

ぽややんがいるのではありません。ぽややんになるために陰で血を吐きながら戦う少年がいるだけなのです。たかが数日で人の影響を受けて、まるで別人に変身する少年も、いません。初めてできた大切な物を守るために己の本領と向き合って、あらゆる手段を使って戦う決意をした少年がいるだけです。

僕はそれだけじゃないみたいだ。自分の過去や深遠を覗きこみながら、プレイヤーにそう嘘を言ってる少年がいる。それがアルファ・システムのゲームです。前後のセリフや状況を注意深く見れば、それが嘘だってくらい、察することはできるでしょう。ゲームの中では、嘘をついて自分をとりつくろっている奴が一杯います。

これを救いがないと見なす方もおられるかもしれませんが、救いがないというのは、野合で生まれた子どもが、かならず変質者になる世界、悪の御子として生まれた人間が、悪の首領になる世界。

なんの不幸も知らず、涙も知らない、現実を見据えない、悲しいことから目をそむけるご都合主義ヒーローに救われる世界のことです。

人間版ダビスタ的品種改良までして裏切り者に死をと唱える神々、その駒と戦う鬼にも、絶望的な怒りと悲しみがあります。

表面的な事象を偉そうに睥睨して悲しいことが多いから嫌だ、人が不幸だから嫌だと言うのなら、目をつぶり、耳をふさいで世界はずるいと連呼しなさい。

それで世の中が良くなると思うなら。

アルファ・システムのお話は、絶望の闇の中からそれでもなおという声とともに燦然と星が輝きだすまでのお話です。世界なり設定なりを知れば知るほど、嫌な気分になるでしょう。当たり前です。現実はいつもそんなもんです。

知れば知るほど、嫌な気分になる。政治だって、世界情勢だって。

でも。忘れないでください。日本の政治を立てなおす奴がもし出るとすれば、そいつは、とことん嫌な気分になるまで政治を知っている奴でしょう。

今、現実にアフリカで起きている虐殺を阻止するのはアフリカの現状を知って泣いている奴にほかなりません。

悲しみを知らないで世界を救える奴は、お話の中だっていやしない。ヒーローが本当にヒーローになるのは、いつだって悲しいことを正面から見据えた後です。

ゲームにおける設定はプレイヤーを喜ばせる物ではありません。当然自慢する物でも、本来二次著作に使うものでもありません。設定とはゲームを設計するにあたってムリのない整合性をとり、プレイヤーを戦う気にさせるためのものだとご理解ください。だから、設定は、知ってもいいし知らなくてもいいのです。守る必要もありません。過去は決まっているし、変えられませんが、それがこの先どうなるかは、プレイヤーしだいです。それがゲームと言うものでしょう。

最後になりますが、『ガンパレード・マーチ』を遊んでくれて、そしてこの本を手にとってくれて、ありがとうございました。このゲームの関連商品が出るなんて、コメントを書くなんて、夢にも思っていませんでした。開発者として、大変嬉しく思っております。

さて、私の役目も終わりました。私も、第6世界のほうへ一足先に行ってきます。向うでは、若き首領アリアン率いる反乱軍が、人間の尊厳を賭けて戦っているのです。一人でも援軍は多いほうがいいでしょう。 ゲーム屋は、ゲーム作りに戻ります。

『ガンパレード・マーチ』は螺旋を描く7つの世界の話の1つ…

シナリオ/制作指揮・システム設計

矢上総一郎

やがみ そういちろう

ガンパレでガンバレ No.117

【アイテム】たまに「見る」で、NPCのアイテムを見ると、けっこうおもしろい。田代「シュークリーム×3」、なんかかわいい(笑)。不機嫌そうな舞「ウィルスセル×多数」。こ、怖い。いつも明るく、「お父さんは宇宙人」とお茶目な発言(これはコレで意味がある)をするヨーコさん「ブレイン・ハレルヤ×3」。う〜ん納得(笑)。(ネタ提供:ひいろさん)■編:コレでいつもハッピーなのデス。

データベース

攻略のページにも掲載した各種データに加え、全イベントリストや、開発陣しか知らなかった内部設定データまで完全網羅！　さらに、ゲーム内未収録のものも含む、イベントCGデータもすべて公開している。

各NPCの初期技能・所持アイテム・アイテムの価値観・欲望リスト一覧

	名前	狩谷	善行	瀬戸口	茜	速水	滝川	岩田	若宮	中村	遠坂	加藤	田代	壬生屋	舞	ののみ	石津	田辺	新井木	原	森	来須	ヨーコ	坂上	本田	芳野	ブータ
初期技能	戦車	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
	飛行	–	–	–	1	1	1	–	–	–	–	–	–	1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
	密会	–	–	–	–	–	–	3	–	–	–	–	–	–	–	–	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
	夜戦	–	–	1	–	1	–	–	1	–	–	–	–	–	1	–	1	–	–	–	–	1	1	1	–	–	–
	降下	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2	2	–	–	–	–
	隊長	–	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
	班長	–	3	–	–	–	–	–	2	–	–	–	–	1	1	–	–	–	–	1	–	–	–	–	–	–	–
	事務	2	2	–	–	–	–	–	–	1	–	2	–	–	2	–	–	–	–	1	–	–	–	–	–	–	–
	医療	–	–	–	–	1	–	–	–	–	–	1	1	–	–	–	2	1	–	1	–	–	–	–	–	–	–
	開発	2	–	–	–	–	–	3	–	1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	–	–	–	–	–	–
	整備	1	–	–	1	–	–	2	–	1	1	–	1	–	–	–	1	1	1	3	2	–	1	–	–	–	–
	参謀	–	–	–	2	–	–	2	–	–	–	–	–	–	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
	情報	1	1	–	1	–	–	1	–	–	–	–	–	–	3	–	–	–	–	–	–	–	2	–	–	–	–
	誘導	–	–	2	–	–	–	–	–	–	–	1	–	–	–	1	–	1	1	–	–	–	–	–	–	–	–
	同調	–	–	–	–	–	–	1	–	–	3	–	–	–	2	1	2	–	–	–	–	1	1	–	–	–	3
	軍楽	–	–	3	–	–	–	–	3	–	–	–	–	–	–	1	–	–	–	–	–	3	–	–	–	–	–
	統率	–	2	–	1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
	天才	–	–	–	1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
	強運	–	–	–	–	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	–	–	–	–	–	–	–	–	3
	話術	–	–	1	1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	–	–	–	–	–	–	3	–	–	–	–
	白兵	–	–	–	–	–	–	–	2	–	–	–	2	3	–	–	–	–	–	–	–	1	3	–	–	–	–
	狙撃	–	–	–	–	1	1	–	1	–	–	–	–	–	–	–	–	1	–	–	–	2	–	–	–	–	–
	家事	–	1	–	–	1	–	–	–	2	1	2	–	2	–	–	1	2	–	1	–	–	3	–	–	2	–
	幻視	–	–	2	–	–	–	1	–	–	–	–	–	–	–	1	3	–	–	–	–	3	–	–	–	–	3
所持アイテム	1	靴下	靴下	靴下	靴下	靴下	靴下	靴下	靴下	靴下	靴下	靴下	靴下	靴下	靴下	靴下	靴下	靴下	靴下	靴下	靴下	靴下	靴下	サングラス	鉄アレイ	日記帳	猫の首輪
	2	ネットワークセル	家族の写真	安産のお守り	自動情報収集セル	ガンパレ攻略本	エアミニマム	白衣	若宮のビキニパンツ	ゲームセル	金の延べ棒	よく効く薬	ライダーグローブ	迷刀鬼しばき	金の延べ棒	リボン(ののみ)	紫水晶	眼鏡	日記帳	ノート	油絵セット	来須の帽子	日記帳	弁当	弁当	教科書	–
	3	眼鏡	眼鏡	週刊トレンディー	戦術教本	サンドイッチ	ゲームセル	自爆装置	鉄アレイ	弁当	弁当	表計算セル	ウサギさんの人形	弁当	ネットワークセル	バーチャルペット	心霊写真	可愛いレターセット	少女漫画雑誌	シャーペン	カロリー計算セル	弁当	ブレイン・ハレルヤ	–	–	弁当	–
	4	弁当	弁当	弁当	弁当	–	小さい紙切れ	弁当	弁当3人前	–	–	ハリセン	弁当	–	弁当	かわいいおべんとう	弁当	質素なおべんとう	小さい紙切れ	弁当	弁当	–	弁当	–	–	–	–
	5	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	弁当	–	–	–	–	–	–	弁当	–	–	–	–	–	–	–	–
アイテムの価値観	金目のもの	40	40	10	15	50	50	10	50	50	25	55	8	40	8	10	12	8	50	40	40	8	15	25	50	50	0
	靴下	7	8	6	8	6	45	65	2	75	35	10	10	25	8	4	10	8	25	10	10	8	10	2	8	20	0
	猫が喜ぶもの	0	0	8	0	4	0	0	4	0	0	3	0	0	0	8	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30
	スケベ野郎が喜ぶもの	6	14	18	4	12	25	0	25	25	8	0	0	0	6	0	0	0	10	0	0	0	0	13	0	0	0
	スケベ女が喜ぶもの	0	10	0	4	0	0	0	0	0	0	14	20	25	6	4	8	8	8	25	20	8	18	0	4	15	0
	価値がないもの	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
	女の子が喜ぶもの	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	19	15	22	9	12	22	22	18	14	24	0	14	0	6	16	0
	おしゃれな女の子が喜ぶもの	0	0	0	0	3	0	15	0	0	0	23	10	25	10	10	10	10	10	25	18	0	25	0	25	16	0
	おしゃれな男の子が喜ぶもの	0	8	25	20	12	5	15	3	0	15	10	10	10	3	3	3	5	15	25	8	10	20	12	14	10	0
	主婦の友	0	0	0	0	16	0	0	0	16	0	12	0	0	0	5	8	14	0	14	7	0	12	0	0	14	0
	悪ガキが好きそうなやつ	10	8	6	6	10	20	5	7	12	8	0	0	0	0	12	0	0	8	8	12	0	0	14	18	0	0
	明らかに有害なもの	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	個人的な実用品	10	12	8	12	14	12	10	16	10	12	7	10	6	16	10	4	6	0	8	6	14	8	14	10	4	0
	公務に使用するもの	10	20	8	10	10	16	10	6	8	6	0	0	8	12	4	10	0	0	12	4	12	12	0	12	0	0
	かわいいもの	0	0	0	16	14	0	0	0	0	10	12	17	10	7	30	15	8	12	16	14	8	14	0	4	16	0
	犯罪的なアイテム	16	4	0	18	6	8	20	6	4	14	0	0	0	16	6	6	0	12	0	0	0	0	0	12	0	0
	気味が悪いアイテム	0	0	12	0	4	0	12	0	0	4	0	0	12	0	0	16	10	4	0	8	0	0	0	10	8	0
	スポーツ好きにどうぞ	16	8	4	4	10	6	4	8	0	0	4	0	0	8	4	0	4	18	16	4	12	12	0	16	4	0
	辛党アイテム	12	15	6	14	12	7	14	20	14	15	13	10	7	10	2	6	18	10	12	4	0	10	10	6	14	4
	甘党アイテム	8	2	16	16	8	12	5	20	14	6	13	10	7	16	18	6	18	16	16	16	0	10	10	6	10	4
	勉学道具	10	8	0	0	10	0	12	0	2	6	6	0	13	0	4	0	14	0	12	14	0	10	14	0	14	0
	パーティーが好きな人向け	0	10	16	0	12	16	6	12	16	0	16	0	4	0	14	0	6	20	12	0	0	12	0	16	0	0
	芸術系アイテム	0	8	0	14	12	0	14	0	4	26	4	4	8	8	12	15	10	0	0	0	12	12	8	0	15	0
	ラ●ュタに出てきそうな漢の逸品	0	12	0	0	10	12	0	16	4	2	0	10	0	0	4	0	2	0	0	0	0	0	25	18	0	0
	ほのぼのした日本の心	0	0	16	0	16	0	0	0	12	24	10	4	8	0	14	8	25	0	14	12	12	18	12	0	12	14
	価値観がわからない	0	0	0	0	0	0	25	0	0	14	0	0	0	0	4	10	0	0	0	0	0	0	12	0	0	5
	紅茶党	0	0	0	16	16	0	16	0	0	0	0	0	16	16	0	0	16	0	0	0	16	16	0	0	0	0
	コーヒー党	16	16	16	0	0	0	0	16	16	16	16	16	0	0	0	0	0	0	16	8	14	0	0	16	16	0
	ジュース派	0	10	0	0	0	16	0	16	16	0	16	16	0	0	16	0	0	16	0	16	0	0	16	0	0	0
	知的なホビー	20	8	0	22	4	6	25	0	25	0	0	0	0	20	2	0	4	0	10	4	0	0	22	0	0	0
	神頼み	16	0	0	0	0	0	0	14	0	18	16	0	18	0	0	40	4	0	0	0	0	0	0	0	10	10
	中立的な食べ物	10	12	2	10	12	16	6	30	30	10	10	14	10	4	12	10	8	16	10	10	0	12	14	16	10	10

※アイテムの価値観は、それぞれのアイテムの種別に対してどれだけの価値観を持っているかを示す。数値が高いほど大事にする。0はまったく興味なし

ガンパレでガンパレ No.118

【いぢめ】森と原が萌をいぢめてるとの話を聞く。ある日グラウンドはずれに入ったら、な、なんと森・原・萌の3人がいるではないか!! もしかして、いぢめ現場に遭遇ですか!? 場所も場所だし……。とりあえず、「一緒に歩く」を提案して萌とその場を離れようとしたら、原と森から視線光線が……。こ、怖かったス。(ネタ提供：ひいろさん) ■編：見ちゃだめです！ 見たらやられますから!!

	名前	狩谷	善行	瀬戸口	茜	速水	滝川	岩田	若宮	中村	遠坂	加藤	田代	壬生屋	舞	ののみ	石津	田辺	新井木	原	森	来須	ヨーコ	坂上	本田	芳野	ブータ
欲望の初期値	体力を回復したい	10	10	10	13	10	10	10	12	12	10	10	12	10	8	10	10	10	10	8	8	12	10	10	12	10	10
	気力を回復したい	10	10	10	13	10	10	10	12	12	10	10	10	12	8	10	12	10	10	8	8	10	10	10	10	10	10
	嫌いな奴から遠ざかりたい	16	4	6	10	6	10	8	8	8	12	20	20	20	20	6	20	20	20	20	24	20	20	2	2	2	10
	色欲	7	7	14	14	6	12	7	12	10	10	12	10	8	6	2	8	8	12	12	7	6	6	8	10	10	4
	物欲	12	12	8	7	6	12	12	8	8	4	16	10	12	2	6	10	12	18	12	12	6	6	8	10	10	6
	金欲	10	10	10	10	6	12	7	10	10	8	15	12	12	2	2	10	12	16	12	10	2	2	8	8	8	4
	名誉欲	12	14	10	20	9	16	12	12	14	14	14	8	16	10	4	8	10	15	14	12	12	12	10	14	10	6
	力欲	4	10	4	13	6	12	7	16	6	10	6	14	6	10	4	6	4	4	6	8	14	10	4	6	2	8
	みんなに好かれたい	4	5	12	4	13	8	7	10	8	10	8	4	4	4	14	6	14	5	10	6	8	13	12	6	14	9
	正義をなしたい	6	14	8	6	10	11	12	12	10	12	10	10	16	16	8	6	10	10	12	12	10	15	14	14	13	14
	恋に生きたい	7	7	10	7	11	10	7	10	7	7	13	10	8	12	6	8	13	15	8	7	8	8	6	6	13	6
	何もしたくない	10	7	10	7	10	10	12	8	15	8	8	12	8	5	8	10	12	12	8	10	8	8	10	10	10	14

※それぞれの欲望（気持ち）に対して数値が高いほど欲求が高く行動に出やすい

各ステータスの効果と獲得法

ステータス名	最低値～最高値	効果	獲得法
発言力	-99999～99999	発言力を消費して提案を行う。高い発言力を保持することで提案やイベントなどに影響し、対人関係を良好にする。発言力が低いと、提案やイベントなどに影響し、対人関係を悪化させる。その他イベントの起動など。陳情の際に必要	■戦闘で敵を撃墜する（パイロット、スカウト、司令である必用あり） ■仕事を行う■アイテムの使用（自動情報収集セル、電子妖精） ■各種勲章の授与■イベントによる上昇
体力	0～9999	授業やイベント以外のフリー時に仕事、訓練などを行うと体力は減少。最大値の10%を切ると気絶し、3時間行動不能になる。戦闘中に敵の攻撃のダメージにより減少し、0になると戦死でゲームオーバーとなる。体力が高いほど、戦闘時の命中判定、回避判定が有利になる	■サンドバックを殴って体力の訓練を行う■授業を受ける■イベントによる上昇 ■アイテムの使用（牛乳、熱血飲料ファイトなど）■アイテムの所持（サングラスなど）
気力	0～9999	授業やイベント以外のフリー時に仕事、訓練などを行うと気力は減少。最大値の10%を切ると気絶し、3時間行動不能になる。戦闘中に、気力を消費し各行動を行う。行動に必用な気力が不足していたら行動は行えない	■祈りの泉（尚敬高校玄関前）で瞑想して気力の訓練を行う■授業を受ける ■イベントによる上昇■アイテムの使用（コーラなど） ■アイテムの所持（安産のお守りなど）
運動力	0～9999	運動力（体力）が高いほど、戦闘時の命中判定、回避判定が有利になる その他イベントの起動など	■鉄棒（グラウンドはずれ）で体操し運動力の訓練を行う■授業を受ける ■イベントによる上昇■アイテムの使用（機動飲料ムーブなど） ■アイテムの所持（猫の首輪など）※毎日下がっていく
知力	0～9999	知力が高いほど司令や整備士などの仕事効果が上がる プログラムに成功しやすくなる テストの成績がよくなる（ただしメリットはない）	■市立図書館で勉強を行う■授業を受ける ■イベントによる上昇■アイテムの使用（紅茶など） ■アイテムの所持（ノートとシャーペン）※毎日下がっていく
魅力	0～9999	提案時の成否修正とNPCからの印象修正に影響する その他イベントの起動など	■鏡の前（男子、女子トイレ）で魅力の訓練を行う■授業を受ける ■イベントによる上昇■アイテムの所持（チャイナドレス、麦わら帽子など） ※毎日下がっていく
士気	0～9999	NPCの思考、行動に影響を与える。プレイヤーキャラには影響なし 士気が低いと戦闘中に敵から逃げたり、学園モードのフリー時に仕事をしなくなる	■戦闘で敵を倒す、味方が倒される■イベントによる上昇 ■アイテムの使用（コーヒーなど）■アイテムの所持（ハリセンなど）
技能	0～3	各種技能の効果については下記の表「技能の訓練場所・効果リスト」を参照	■技能訓練を行う（技能訓練を行える技能のみ）■一部の技能は、イベントにより取得 ■NPCと一緒に訓練か仕事をすることにより、そのNPCの持つ技能をラーニングする（確率：訓練10% 仕事5%）■授業に参加することで取得する（確率：1／255）
所持金	0～99999999	アイテムの購入	■週の初めにもらう週給■提案「お金を貸して」で貸してもらう ■アルバイト（味のれん、裏マーケット）■売却可能アイテムを裏マーケットで売る
勲章	－	取得時に発言力が上がる。下がるものもあり	P.175の「勲章の効果と入手条件」を参照
階級	戦士～準竜師	階級に応じた週給と、日々の発言力がもらえる 対人関係に影響。会話の変化や、提案の指図の成否判定などにも影響する	■昇進を提言する■NPCが他人を昇進させることもある

技能の訓練場所・効果リスト

技能名	訓練場所	入力・中心→外へ	効果
戦車	ハンガー 二階②	左下へめいっぱい	レベルが高いほど、パイロットの仕事効率がわずかに良くなる
飛行	周辺施設 新市街	左上へめいっぱい	この技能を持つ小隊司令は、航空支援を要請することができるようになる。技能レベルが高いほど支援までの時間が短い
密会	訓練では習得できない	－	レベルが高いほど争奪戦の確率が下がる。1レベルアップごとに33%低下
夜戦	周辺施設 今町公園	左上へめいっぱい	レベルが高いほど戦闘での命中判定修正が良くなる
降下	訓練では習得できない	－	イベント戦闘「降下作戦」が発生する
隊長	プレハブ校舎 小隊隊長室	左下へめいっぱい	レベルが高いほど司令の仕事効率がわずかに良くなる
班長	ハンガー 一階	左下へめいっぱい	レベルが高いほど整備主任の仕事効率がわずかに良くなる
事務	プレハブ校舎 小隊隊長室	右下へめいっぱい	裏マーケットでのアルバイト成功修正が良くなる
医療	プレハブ校舎 整備員詰所	左上へめいっぱい	レベルが高いほど指揮車銃手兼衛生官の仕事効率がわずかに良くなる
開発	ハンガー 一階	左上へめいっぱい	レベルが高いほど装備品を陳情する際、高性能な装備を申請できる
整備	ハンガー 裏庭、一階、二階①	右下へめいっぱい	レベルが高いほど士魂号整備の仕事効率がわずかに良くなる
参謀	周辺施設 市立図書館	右上へめいっぱい	陳情時の消費発言力の低下。その代わり日常生活での提案は立場上難しくなる
情報	プレハブ校舎 整備員詰所	左上へめいっぱい	レベルが高いほど高性能なソフトプログラム開発が可能。要知力
誘導	ハンガー 裏庭	右上へめいっぱい	レベルが高いほどオペレーターの仕事効率がわずかに良くなる
同調	プレハブ校舎 校舎はずれ	右へめいっぱい	レベルが高いほど高度な各種魔法／超常能力の使用が可能
軍楽	プレハブ校舎 整備員詰所	左下へめいっぱい	戦闘時にガンパレード・マーチを歌うイベントが起きる。撤退しなくなる
統率	訓練では習得できない	－	陳情時：1レベルにつき消費発言力10%ダウン。提案時：1レベルにつき消費発言力5%ダウン
天才	訓練では習得できない	－	情報技能を除く、すべての技能の効果を持つ万能にして最強の技能
強運	訓練では習得できない	－	戦闘の回避に心なしか反映する
話術	尚敬高校（女子校） 小隊職員室	中央そのまま	提案時の成功率アップ。会話時の印象修正
白兵	尚敬高校（女子校） グラウンドはずれ	右へめいっぱい	レベルが高いほど戦闘で、剣、パンチ、キック攻撃の命中判定が上がる
狙撃	尚敬高校（女子校） 味のれん	右上へめいっぱい	レベルが高いほど戦闘で、銃器での攻撃の命中判定が上がる
家事	訓練では習得できない	－	食堂兼調理場でのお弁当制作と、味のれんのアルバイト時給アップの成否判定がよくなる
幻視	周辺施設 新市街	右上へめいっぱい	神々関係の特殊イベントが発生。ブータと仲良くなければ意味がない

※訓練場所は、P.8～9を参照

ガンパレでガンバレ No.119

【就職祝い】ずっと無職だった滝川が、４月の半ばに萌の陰謀でスカウトに。お祝いに、歩兵装備12点セットをプレゼントし、これで完璧滝川無敵城！とか遊んでみたりした（笑）。翌日、新井木の陰謀で若宮がスカウト復帰。その後、発言力もなく弁当を持ってこない無職滝川のアイテム欄は、終生変わることがなかったという……。（ネタ提供：田中まさしさん）■編：でも、出世だけはしてるんですよね。

NPCからしか習得できない技能リスト

技能名	密会	降下	統率	天才	強運	家事
保有NPC名	岩田(3)/石津(3)	来須(2)/ヨーコ(2)	善行(2)/茜(1)/舞(3)	茜(1)/舞(3)	速水(3)/田辺(3)	善行(1)/速水(1)/中村(2)/遠坂(1)/加藤(2)/壬生屋(2)/石津(1)/田辺(2)/原(1)/ヨーコ(3)/芳野(2)

NPCの仕事場所

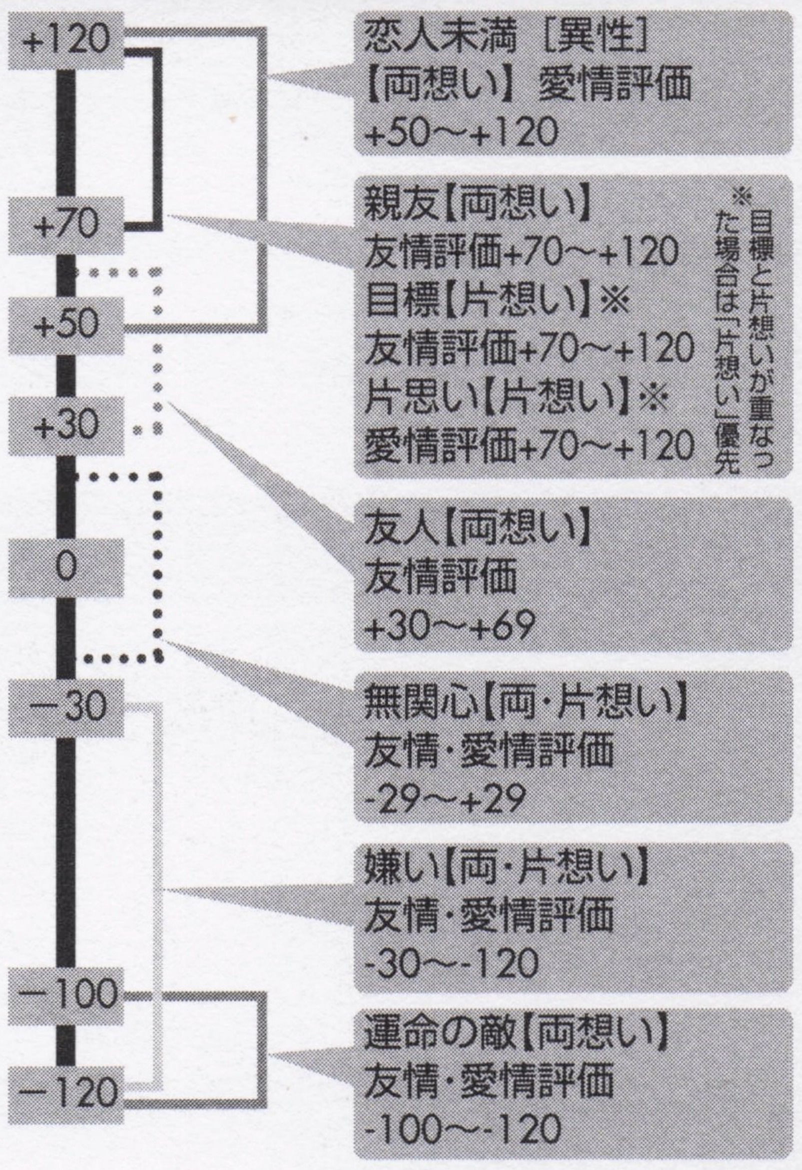
初期配置 1周目	初期配置 2周目		部署	仕事場所 ※P.8を参照
善行忠孝		ラインオフィサー	司令	小隊隊長室
瀬戸口隆之		ラインオフィサー	オペレータ	裏庭
東原ののみ		ラインオフィサー		
若宮康光		ラインオフィサー	スカウト	正面グラウンド
来須銀河		ラインオフィサー		
壬生屋未央		ラインオフィサー	1番機パイロット	ハンガー二階 ②
滝川陽平	ー	ラインオフィサー	2番機パイロット	
速水厚志		ラインオフィサー	3番機パイロット	
芝村舞		ラインオフィサー		
加藤祭		ラインオフィサー	指揮車運転手兼事務官	小隊隊長室
石津萌		ラインオフィサー	指揮車銃手兼衛生官	整備員詰所
原素子		テクノオフィサー	整備主任	ハンガー一階
岩田裕		テクノオフィサー	1番機整備士	ハンガー一階
遠坂圭吾		テクノオフィサー		
田代香織		テクノオフィサー		
茜大介	ー	テクノオフィサー	2番機整備士	ハンガー二階 ①
田辺真紀		テクノオフィサー		
新井木勇美		テクノオフィサー		
狩谷夏樹		テクノオフィサー	3番機整備士	
森精華		テクノオフィサー		
ヨーコ小杉		テクノオフィサー		
中村光弘		テクノオフィサー	指揮車整備士	裏庭
坂上久臣			教師	小隊職員室
本田節子				
芳野春香				
ブータ			無職	ー
ー	滝川陽平			
ー	茜大介			

NPCから習得できる提案・戦闘コマンド一覧

NPC名	提案コマンド	戦闘コマンド
狩谷夏樹	持ってきて／作戦会議をしよう	ー
善行忠孝	はげます／仕事について（注意）／作戦会議をしよう	ー
瀬戸口隆之	遊びに行こう／一緒に歩こう／別れてくれ／デートに誘う（遊びに行こうよ）	ー
茜大介	何かを賭けて決闘／持ってこい／作戦会議をしよう	ー
速水厚志	一緒に訓練しない？／お昼でも一緒にどう？／みんながんばろう／今後について（相談）	ー
滝川陽平	殴る／お金を貸して／交換しない？／遊びに行こう	足で拾う
岩田裕	プレゼント／あやまる／なんでもない	全力射撃／後方切り
若宮康光	一緒に訓練しない？／訓練（指図）／作戦会議をしよう	バックステップ／振り上げる
中村光弘	あの人をはげまして／交換しない？／みんなでお昼	ー
遠坂圭吾	プレゼント／作戦会議をしよう	ー
加藤祭	昼飯でも一緒にどう？／お金を返せ／交換しない？／みんなでお昼	ー
田代香織	何かを賭けて決闘／なんでもない	すり足／パンチ
壬生屋未央	私生活について（注意）／男女関係について（注意）／みんながんばろう	切る(右)／切る(左)
芝村舞	仕事（指図）／訓練（指図）／作戦会議をしよう	狙いをつける／回避
東原ののみ	はげます／あの人と仲良くして／プレゼント／みんながんばろう	ー
石津萌	なんでもない	返し刃／しゃがみ
田辺真紀	お金を返す／あやまる／あの人を協力して	ー
新井木勇美	遊びに行こう／男女について（相談）／交換しない？／悪い噂を流す／デートに誘う（遊びに行こうよ）	ー
原素子	一緒に歩こう／一緒に仕事しない？／仕事（指図）／作戦会議をしよう	装甲除装
森精華	一緒に仕事しない？／仕事について（相談）／あの人を協力して	ー
来須銀河	作戦会議をしよう	ダッシュ／移動射撃／上半身ひねり
ヨーコ小杉	はげます／あの人をはげまして／あの人を協力して	見切り／武器受け
坂上久臣	仕事について（注意）／作戦会議をしよう	ー
本田節子	遊びに行こう／デートに誘う（遊びに行こうよ）	全力射撃
芳野春香	はげます／みんながんばろう	ー
ブータ	昼飯でも一緒にどう？／あの人を協力して	ー

人間関係のパラメータ

愛情	数値	友情
運命の絆	111以上	運命の友
大恋愛	90〜110	大親友
恋愛関係	70〜89	親友
微妙	50〜69	友人
気になる	30〜49	知り合い
先輩/後輩など	15〜29	先輩/後輩など
無関心	−14〜14	無関心
やな奴	−15〜−29	苦手
嫌い	−30〜−39	さけている
さげすみ	−40〜−54	嫌悪
憎しみ	−55〜−99	憎しみ
運命の敵	−100以下	運命の敵



●人間関係について

2人のキャラクターがお互いをどう思うかは――「①:両想いか・片想いであるか」「②:友情／愛情の値」「③:①と②より人物関係の算出」となる。判定の優先順位は高い順から、恋人→運命の敵→嫌い→無関心→両思い（恋人未満→親友→友人）or片思い（片思い→目標）

全キャラクター相性表

キャラクター名	好きなタイプ	嫌いなタイプ
狩谷夏樹	滝川／加藤／ののみ／新井木／本田	若宮／善行／遠坂／壬生屋／舞
善行忠孝	狩谷／若宮／遠坂／壬生屋／舞	中村／田代
瀬戸口隆之	茜／速水／滝川／加藤／ののみ／新井木／坂上／本田／ブータ	狩谷／若宮／善行／遠坂／壬生屋／舞
茜大介	田辺／原／森／ヨーコ／芳野	岩田／石津／来須
速水厚志	ー	ー
滝川陽平	加藤／ののみ／新井木／本田	狩谷／若宮／善行／遠坂／壬生屋／舞
岩田裕	石津／来須	狩谷／若宮／善行／遠坂／壬生屋／舞
若宮康光	狩谷／善行／遠坂／壬生屋／舞	中村／田代
中村光弘	田辺／原／森／ヨーコ／芳野	滝川／加藤／ののみ／新井木／本田
遠坂圭吾	滝川／加藤／ののみ／新井木／本田	中村／田代／岩田／石津／来須
加藤祭	瀬戸口／茜／速水／坂上／ブータ	中村／田代
田代香織	瀬戸口／茜／速水／坂上／ブータ	岩田／石津／来須
壬生屋未央	ー	中村／田代
芝村舞	瀬戸口／茜／速水／坂上／ブータ	中村／田代
東原ののみ	嫌いなタイプ以外のキャラ全員	岩田／石津／来須
石津萌	中村／田代	滝川／加藤／ののみ／新井木／本田
田辺真紀	瀬戸口／茜／速水／坂上／ブータ	中村／田代
新井木勇美	岩田／石津／来須	狩谷／若宮／善行／遠坂／壬生屋／舞
原素子	ー	狩谷／若宮／善行／遠坂／壬生屋／舞／中村／田代
森精華	田辺／原／ヨーコ／芳野	中村／田代
来須銀河	ー	ー
ヨーコ小杉	岩田／石津／来須	中村／田代
坂上久臣	狩谷／若宮／善行／遠坂／壬生屋／舞	中村／田代
本田節子	ー	ー
芳野春香	狩谷／若宮／善行／遠坂／壬生屋／舞	ー
ブータ	狩谷／若宮／善行／遠坂／壬生屋／舞	中村／田代

キャラクターの状態と変化する条件のリスト

状態	変化する条件
ガンパレード	1回の戦闘でプレイヤーキャラが30体以上撃墜し、味方機が1機も破壊されていない場合に変化。翌日の全能力値と、仕事＆訓練の作業効率が1.5倍になる
やきもち	「争奪戦」を起こすか、デートをすっぽかされると変化
失意	感情値が「悲しみ＋100、無表情＋90」以上になると変化
泣く	感情値が「悲しみ＋80、表情豊か＋30」以上になると変化

※基本的にキャラ（主人公を含む最高5人）の状態が、その場の雰囲気を左右する

状態	変化する条件
不機嫌	感情値が「怒り＋90、大声／表情豊か＋40」以上になると変化
不安	感情値が「怒り＋10、無表情／小声＋85」以上になると変化
幸福	感情値が「喜び／はじらい＋85、大声／表情豊か＋30」以上になると変化
喧嘩	喧嘩をすると変化
通常	ほかの状態以外のとき

ガンパレでガンパレ No.120

【空白の半日】原姉と争奪戦を起こしてしまう。その場は恐いので逃走。後で「原はどこ？」と聞くともう帰ったみたい……。その日の夕方、装備交換のためにハンガーへ行くと、超硬度カトラスが足りない。……なぜ？　翌日、登校中に誰とも会わない……仕方ないのでハンガーに行こうとすると、目の前に……。カトラス盗ったの、あんたやったんか……がくっ。（ネタ提供：焼き林檎さん）■編：超硬度大太刀じゃないだけ、まだ……。

視線の反応リストとキャラタイプによるリアクション

プレイヤーキャラのリアクション	NPCがプレイヤーキャラに投げかけていた視線							
	鋭い	冷たい	暖かな	優しい	憎しみの	憧憬の	悲しい	何げない
照れる	謎	大激怒	微笑む	照れる	怒る	微笑む	逃げる	微笑む
笑う	ムッ	大激怒	微笑む	微笑む	怒る	微笑む	逃げる	微笑む
ウインクする	ムッ	大激怒	照れる	照れる	怒る	照れる	逃げる	謎
ベロベロばぁ	怒る	大激怒	照れる	照れる	大激怒	照れる	逃げる	やりかえす
怒ったゼスチャア	怒る	大激怒	やりかえす	照れる	大激怒	やりかえす	逃げる	やりかえす
無視する	何もなし	大激怒	ムッ	ムッ	何もなし	逃げる	逃げる	ムッ
そっぽをむく	何もなし	大激怒	ムッ	ムッ	何もなし	逃げる	逃げる	ムッ
挨拶してみる	謎	大激怒	謎	謎	謎	やりかえす	謎	やりかえす

キャラタイプ	普通の男			普通の女		
プレイヤーキャラのリアクション	効果			効果		
	友情評価	愛情評価	状態変化	友情評価	愛情評価	状態変化
謎	−1	1	なし	−2	−1	なし
ムッ	−3	−4	なし	−4	−2	なし
怒る	−6	−9	不機嫌	−9	−5	不機嫌
大激怒	−9	−15	不機嫌	−15	−8	不機嫌
何もなし	0	0	なし	0	0	なし
微笑む	2	1	なし	1	1	なし
照れる	2	1	幸福	2	3	幸福
やりかえす	2	1	なし	1	1	幸福
逃げる	0	−30	不機嫌	−15	−15	不機嫌

キャラタイプ	活発で人気がある			真面目っ子で努力家			ズボラタイプ			不明			猫		
プレイヤーキャラのリアクション	効果			効果			効果			効果			効果		
	友情評価	愛情評価	状態変化	友情評価	愛情評価	状態変化	友情評価	愛情評価	状態変化	友情評価	愛情評価	状態変化	友情評価	愛情評価	状態変化
謎	0	0	なし	−1	−1	なし	0	0	なし	2	2	なし	2	2	なし
ムッ	−4	−4	なし	−1	−3	不機嫌	−3	−2	なし	−3	−2	なし	−3	−2	なし
怒る	−6	−6	怒り	−6	−2	不機嫌	−7	−6	なし	−6	−5	なし	−6	−5	なし
大激怒	−12	−12	怒り	−7	−6	不機嫌	−14	−12	不機嫌	−11	−14	なし	−11	−14	不機嫌
何もなし	0	0	なし	0	0	なし	0	0	なし	1	1	なし	1	1	なし
微笑む	1	0	なし	2	2	なし	2	1	充実	2	1	なし	2	1	充実
照れる	2	1	幸福	2	3	ガンパレード	3	2	幸福	2	2	なし	2	2	幸福
やりかえす	2	2	幸福	1	1	幸福	1	2	幸福	2	1	なし	2	1	幸福
逃げる	−18	−18	不機嫌	−10	−8	失意	−15	−15	不機嫌	−10	−10	なし	−10	−10	不機嫌

場の雰囲気データ

場の雰囲気	場の状況
ガンパレード	全員がガンパレード状態
気まずい雰囲気	やきもち、泣く、不機嫌、喧嘩、怒り状態の人物がいる
暗い雰囲気	失意、不安状態の人物がいる
ピリピリした雰囲気	全員の士気が250以上
明るい雰囲気	幸福状態の人物がいる
真面目な雰囲気	先生、委員長、副委員長がいる
Hな雰囲気	親密な関係にある人物同士が、ガンパレード、やきもち、失意、泣く、不機嫌、怒り以外の状態でふたりきりになる
だらーっとした雰囲気	全員の気力、体力が最大値の65%以下
普通の雰囲気	ほかの雰囲気に当てはまらないとき

※ガンパレード状態時は「デートに行こうよ（遊びに行こうよ）」「注意する」「喧嘩を仕掛ける」コマンド使用不可。また感情値が「表情豊か／大声＋35」「怒り／喜び＋25」となる

プログラム制作リストと効果について

プログラム名	制作アイテム	製作難度	アイテムの効果
ネットワークプログラム	ネットワークセル	C	自動情報収集セル、ウイルス・セル、電子妖精、テレポートパス、テレパス・セルの使用が可能になる
自動情報収集プログラム	自動情報収集セル	A	発言力＋800
ウイルス・プログラム	ウイルスセル	A	対象者の発言力−300
攻撃型電子妖精	電子妖精	S	発言力＋2000
テレポートプログラム	テレポートパス	S	マップの瞬間移動
テレパスプログラム	テレパスセル	A	NPCの場所と行動を見る
ゲーム	ゲームセル	C	時間が10分経過
カロリー計算プログラム	カロリー計算セル	D	メッセージのみ。とくに効果なし
表計算プログラム	表計算セル	C	メッセージのみ。とくに効果なし
バーチャルペット	バーチャルペット	B	メッセージのみ。とくに効果なし
気持ちよくなるプログラム	ブレイン・ハレルヤ	B	感情値が、喜び、恥じらい方向に＋500

勲章の効果と入手条件

勲章名	効果	入手条件
傷ついた獅子章	発言力＋1000	親友以上か恋人関係のNPCかプレイヤーキャラが1回の戦闘で敵を5機以上撃破して死亡する
銀剣突撃勲章	発言力＋900	1回の戦闘で20機以上の敵を撃破
黄金剣突撃勲章	発言力＋2000	累積撃破数が75を超える
黄金剣翼突撃勲章	発言力＋4500	累積撃破数が150を超える
国連軍平和維持章	発言力＋400	戦局が不利になり、熊本撤退が決定したあと最後の補給物資イベント後に委員長に授与
銀楯従事章	発言力＋600	整備員で仕事評価をすべてSランクにする
星従軍章	発言力＋200	降下作戦イベントをクリア
月従軍章	発言力＋400	熊本城攻防戦イベントをクリア
手作り勲章	発言力＋50	7人以上のNPCからの友情評価が50を超える
士魂徽章	発言力＋80	戦車技能を習得する
深紅のスカーフ	発言力＋1300	初めて司令になったら
極楽トンボ章	発言力−800	2回連続で遅刻する。または1日に1度も授業に参加しない
WCOP	発言力＋2500	舞と恋人関係になる。超常能力「芝村的演説」が使用可能に
生徒会連合特別徽章	発言力＋2000	仕事の性能でいずれかの項目が900を超える
火の国の宝剣	発言力＋2500	体力が900を超える
絢爛舞踏章	発言力＋10000	累積撃破数が300を超える

授業態度データ

表1 キャラタイプによって授業ファジーの選択範囲が違う

キャラによってファジー入力(下記)の範囲（幅と高さの楕円範囲）が異なるのだ。

タイプ	幅	高さ	使用キャラ
不良	32	64	来須
一般人	64	56	速水、中村、田辺
無表情	32	32	芝村

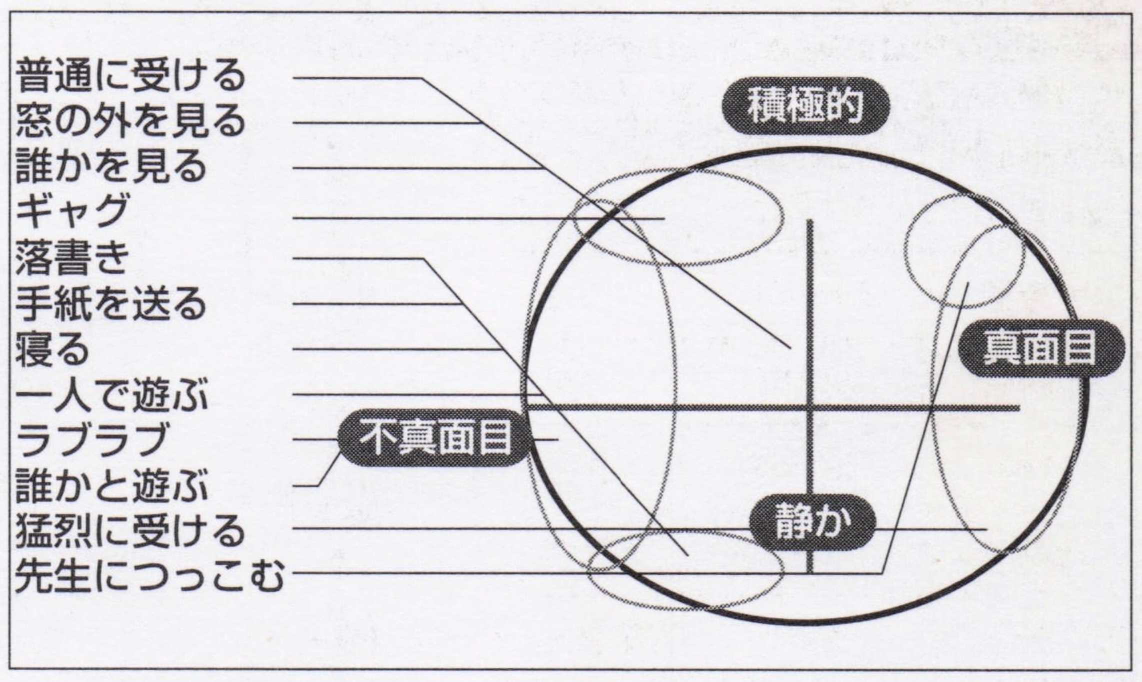


表2 授業態度による効果

コマンド	効果
普通に受ける	体力−6、気力−10、授業の該当能力+8
窓の外を見る	気力（最大値の）＋5%回復
ギャグ	体力−12、気力（最大値の）＋3%回復、魅力+6　発言力−2
落書き	体力（最大値の）＋5%回復、気力−6、魅力+6
手紙を送る	−
寝る	体力（最大値の）＋20%回復、気力（最大値の）＋15%回復、発言力−10
一人で遊ぶ	体力−6、気力（最大値の）＋5%　発言力−4
ラブラブ	−
誰かと遊ぶ	−
猛烈に受ける	体力−12、気力−20、授業の該当能力+10
先生につっこむ	体力−12、気力−4、授業の該当能力+6　発言力+2

※コマンドを実行すると、効果としてイベントが発生することもあります

階級データ

階級	必要発言力	週給の額	毎日の発言力
戦士	0	2500円	15
十翼長	30	7500円	30
百翼長	600	15000円	90
千翼長	1800	30000円	180
万翼長	3600	75000円	270
上級万翼長	7200	200000円	360
準竜師	−	200000円	480

※必要発言力は陳情時にその階級になるために必要な数字
週給の支給は毎週月曜。発言力は朝に加算される

ガンパレでガンパレ No.121

【あんたらグル？】2周目、瀬戸口が作戦会議で「速水に罰」を提案。1周目のプレイヤーキャラなだけに思い入れがあるので、もちろん反対。結果、「賛成3・反対5」と、圧勝したので安心してたら、善行司令が職権を乱用し（？）この提案を可決しやがった。その後、復帰した速水が司令になり善行、無職に……。あっちゃんの復讐？　（ネタ提供：ひいろさん）■編：ものすご〜く、陰謀の匂いが漂ってるんですけと。

作戦会議討議内容リスト

	討議内容	効果
整備・装備	1番機改装	1番機の仕様を変更する
整備・装備	2番機改装	2番機の仕様を変更する
整備・装備	3番機改装	3番機の仕様を変更する
整備・装備	物資調達について	食糧および弾薬の調達活動を行なう。達成すると発言力+70、本田先生からの友情評価+8
整備・装備	配置換えについて	指定したNPCの役職を変更する
部隊の運営	模擬格闘戦	模擬格闘戦を行う。勝者の発言力+100、全員の士気+15
部隊の運営	模範演舞の練習	模範演舞の練習を行う。全員の士気+30、発言力+160
部隊の運営	訓練の強化週間	議決後の1週間、訓練効果が倍になる。出席者への友情評価−10、終了時に全員の士気+15
部隊の運営	遅刻撲滅週間	議決後の1週間、遅刻者にペナルティーが付き、遅刻すると極楽トンボ章を受章。終了時に全員の士気+15
部隊の運営	士気の向上週間	議決後の1週間、士気が下がらない。終了時に全員の士気−30
部隊の運営	とくにない	討議の取り止め。全員ズッこける
その他	○○への罰	指定したNPCに罰（10日間の自宅謹慎&発言力−300）を与える
その他	キャンプ	本田先生を除く全員でキャンプに行く。全員の気力、体力全回復、友情評価+8
その他	クラス交流会	クラス交流会を開く。選んだNPCとの友情、愛情評価が+10
その他	校舎の修理	みんなでプレハブ校舎の修理を行なう。衛生官の仕事+400
その他	募金活動	みんなで募金活動をする。発言力+300
その他	炊き出し	炊き出しをする（食糧難の時のみ）。食糧難を解消するが、ジャガイモ60kg／日消費
その他	王様ゲーム	王様ゲームを行う(2周目の4月1日以降で人類優勢時のみ)

超常能力リスト

能力名	使用効果	能力習得方法
恋のおまじない	1日の間、魅力を2ランクアップさせる	同調技能1を取得する
呪い	選択したNPCの体力と気力を100ずつ減少させる	同調技能2を取得する
花を作る	赤い花束を作る	同調技能3を取得する
テレポート	選択した場所に瞬間移動できる	テレポートパスを所持する
テレパス	NPCの現在の居場所と行動を表示する	テレパス・セルを所持する
芝村的演説	同じ場にいるNPCの士気を15上昇させる	WCOP(勲章)を獲得する

陳情できるアイテム一覧

	陳情内容	必要発言力	陳情する物質・内容・条件
	昇進	200～7200	推薦した人物を昇進させる
装備品	ジャイアントアサルト	1000	士魂号用機銃武装
装備品	ジャイアントバズーカ	670	士魂号用単発武装
装備品	92mmライフル	1330	士魂号用砲弾武装
装備品	超硬度大太刀	1000	士魂号用剣武装
装備品	煙幕弾頭	330	士魂号用スモーク弾
装備品	N・E・P	40000	士魂号用両手武装(要開発技能3)
装備品	展開式増加装甲	330	士魂号用盾武装
装備品	アサルトライフル	250	歩兵用機銃武装
装備品	手榴弾	100	歩兵用手榴弾(要開発技能1以上)
装備品	超硬度カトラス	170	歩兵用剣武装
装備品	リテルゴルロケット	250	歩兵用ロケットパック(要開発技能2以上)
装備品	ヘビーマシンガン	330	歩兵用機銃武装
装備品	サブマシンガン	250	歩兵用機銃武装
装備品	レーザーライフル	420	歩兵用両手銃(要開発技能3)
装備品	煙幕手榴弾	170	歩兵用スモーク弾(要開発技能1)
装備品	40mm高射機関砲	330	歩兵用砲弾武装(要開発技能2以上)
装備品	ロケットポッド	250	歩兵用砲弾武装(要開発技能1以上)
装備品	シールド	170	歩兵用盾武装(要開発技能1以上)
装備品	レールガン	1500	歩兵用特殊銃武装(要開発技能3／歩兵2人)
装備品	ミサイルポッド	1500	歩兵用特殊砲弾武装(要開発技能2以上／歩兵2人)
補給物質	士魂号初期型	2200	陸戦型ケルビム初期型(要開発技能1以上)
補給物質	士魂号通常型	3300	陸戦型ケルビム通常型(要開発技能2以上)
補給物質	士魂号後期型	4700	陸戦型ケルビム後期型(要開発技能2以上)
補給物質	士魂号複座型	4500	陸戦型ケルビム複座型(要開発技能3)
補給物質	士翼号	15000	陸戦型ケルビム高機動型(要開発技能3)
補給物質	可憐 本国仕様	1200	スカウト用ウォードレス(要開発技能2以上)
補給物質	可憐 通常型	1200	スカウト用ウォードレス(要開発技能1以上)
補給物質	可憐 D型	1300	スカウト用ウォードレス(要開発技能2以上)
補給物質	互尊 狙撃仕様	530	男性一般用ウォードレス
補給物質	互尊 戦車兵型	520	男性一般用ウォードレス
補給物質	武尊	2180	スカウト用ウォードレス(要開発技能3)
補給物質	久遠 戦闘工兵型	520	女性一般用ウォードレス
補給物質	久遠 戦車兵型	530	女性一般用ウォードレス
補給物質	機関銃弾帯	180	換装用予備機銃弾薬
補給物質	多目的ミサイル倉	750	換装用予備ミサイル弾薬
補給物質	砲弾倉	600	換装用予備砲弾弾薬
補給物質	食糧	500	ジャガイモ60Kg
	部署の変更	700	指定した人物の部署を変更する
	休日の申請	400	小隊のバカンス休暇を申請する
チケットをもらう	映画のチケット	30	文部省推薦の健全な映画招待券(ペア)
チケットをもらう	ボウリング券	30	ボウリングの無料券
チケットをもらう	プールチケット	30	プールの無料券
チケットをもらう	博物館の入場券	30	熊本博物館の入場券
チケットをもらう	花	30	花の鉢植えが届く
チケットをもらう	サッカーのチケット	30	プロサッカーのチケット(ペア)
	施設の設置嘆願	3500	プレハブ校舎横にシャワールームの設置
	部隊名の変更	250	委員長の特権で部隊名を変更する
	なんでもない	0	陳情をとりやめる。発言力−100

ラインオフィサー・テクノオフィサーの必須技能と役割

	部署	必須技能	定員	戦闘における役割
ラインオフィサー	司令	隊長or統率	1	指揮車にて出撃。指揮修正。戦術の指示。支援攻撃の要請。ジャミング
ラインオフィサー	オペレーター	誘導	2	誘導修正。戦況の報告
ラインオフィサー	スカウト	ー	2	ウォードレスにて出撃
ラインオフィサー	1番機パイロット	戦車	1	1番機にて出撃
ラインオフィサー	2番機パイロット	戦車	1	2番機にて出撃
ラインオフィサー	3番機パイロット	戦車	2	3番機にて出撃
ラインオフィサー	指揮車運転手兼事務官	事務	1	指揮車にて出撃。指揮車の運転
ラインオフィサー	指揮車銃手兼衛生官	医療	1	指揮車にて出撃。指揮車で攻撃
テクノオフィサー	整備主任	班長or統率	1	補給車による戦闘のサポート
テクノオフィサー	1番機整備士	整備	3	補給車による戦闘のサポート
テクノオフィサー	2番機整備士	整備	3	補給車による戦闘のサポート
テクノオフィサー	3番機整備士	整備	3	補給車による戦闘のサポート
テクノオフィサー	指揮車整備士	整備	1	補給車による戦闘のサポート

各機体の基本性能

	名称	回避	装甲	重量	耐久	打撃	ステップ
士魂号複座型の基本性能	士魂号複座型突撃仕様	400	185	2000	950	200	9
士魂号複座型の基本性能	士魂号複座型電子戦仕様	200	210	2400	950	100	7
士魂号単座型の基本性能	士魂号初期型－軽装甲	700	160	1200	850	300	10
士魂号単座型の基本性能	士魂号初期型－標準装甲	400	185	1600	950	200	10
士魂号単座型の基本性能	士魂号初期型－重装甲	300	215	2000	1050	100	9
士魂号単座型の基本性能	士魂号中期型－軽装甲	740	165	1220	860	310	10
士魂号単座型の基本性能	士魂号中期型－標準装甲	420	190	1640	960	210	10
士魂号単座型の基本性能	士魂号中期型－重装甲	310	220	2050	1060	110	9
士魂号単座型の基本性能	士魂号後期型－軽装甲	780	170	1240	870	320	10
士魂号単座型の基本性能	士魂号後期型－標準装甲	440	195	1680	970	220	10
士魂号単座型の基本性能	士魂号後期型－重装甲	320	225	2100	1070	120	9
士翼号の基本性能	士翼号	3600	90	1200	800	600	10
ウォードレスの基本性能	武尊	2200	80	60	100	60	10
ウォードレスの基本性能	可憐本国仕様	200	200	160	250	120	8
ウォードレスの基本性能	可憐通常型	200	150	160	230	80	9
ウォードレスの基本性能	可憐D型	100	150	160	230	60	8
ウォードレスの基本性能	互尊狙撃仕様	200	110	100	200	50	10
ウォードレスの基本性能	互尊戦車兵型	200	80	80	150	30	10
ウォードレスの基本性能	久遠戦闘工兵型	200	90	70	180	30	10
ウォードレスの基本性能	久遠戦車兵型	300	70	60	130	20	10

NPC&その他の機体データ

	名称	回避	装甲	重量	耐久	打撃	ステップ
指揮車	指揮車	100	250	1400	800	0	10
ヘリ(NPC用)	きたかぜ	150	150	1800	900	0	10
戦車(NPC用)	士魂号Ｌ長砲身	50	230	2100	1000	0	10
戦車(NPC用)	士魂号Ｌ短砲身	75	250	2000	1000	0	10
戦車(NPC用)	モコス	25	340	2000	900	0	10

武器データ

	装備品	攻撃力	射程	射角	命中精度	弾数	重量	弾倉タイプ
士魂号用	ジャイアントアサルト	300	1400	512	140	8	200	機関銃弾帯
士魂号用	ジャイアントバズーカ	1300	2600	256	300	1	600	ー
士魂号用	92mmライフル	500	2000	192	200	4	400	砲弾倉
士魂号用	ミサイルランチャー	400	820	4096	170	1	200	多目的ミサイル倉
士魂号用	超硬度大太刀	800	500	1152	300	ー	400	ー
士魂号用	N・E・P	9999	5000	256	900	1	1600	ー
士魂号用	精霊手	3000	2000	768	900	1	0	ー
士魂号用	展開式増加装甲	ー	ー	ー	ー	ー	2300	ー
士魂号用	煙幕弾頭	ー	ー	320	ー	1	50	ー
ウォードレス用	アサルトライフル	100	1100	320	200	8	4	機関銃弾帯
ウォードレス用	ヘビーマシンガン	200	1200	320	170	6	20	機関銃弾帯
ウォードレス用	サブマシンガン	60	400	2048	200	16	2	機関銃弾帯
ウォードレス用	40mm高射機関砲	400	1500	196	100	4	16	砲弾倉
ウォードレス用	レーザーライフル	100	2000	92	100	1	10	ー
ウォードレス用	ロケットポッド	500	2500	512	300	2	24	多目的ミサイル倉
ウォードレス用	超硬度カトラス	200	240	1024	270	ー	3	ー
ウォードレス用	可憐用カトラス	350	350	1152	300	ー	10	ー
ウォードレス用	手榴弾	300	800	320	100	ー	1	ー
ウォードレス用	シールド	ー	ー	ー	ー	ー	20	ー
ウォードレス用	リテルゴルロケット	ー	ー	128	ー	ー	16	ー
ウォードレス用	煙幕手榴弾	ー	ー	512	ー	1	1	ー
ウォードレス用	ミサイルポッド	800	2000	512	300	4	10	多目的ミサイル倉
ウォードレス用	レールガン	600	3800	128	400	6	10	砲弾倉

ガンパレでガンバレ No.122

【よく持ってこれたね】ブータに「持ってきて」で装備品を持ってくるように依頼。数日後、展開式増加装甲を持ってうろつくブータの姿がありました。あんな重いモンよく持ってこれたもんだ……。（ネタ提供：swordsmanさん）■編：確か、展開式増加装甲って複座型突撃仕様よりも重かったような気が……。というか、いったいどこにしまい込んでるんでしょう!?

戦闘コマンド一覧

	コマンド名	ステップ	気力	士魂号	歩兵	コマンドワード	効　果
移動	向きを変える	2	3	○	○	TW	自機の向きを変える
	すり足	2	1	○	○	WG	全方向へすり足で移動(移動範囲:小)
	歩く	3	3	○	○	GFG	前方へ歩いて移動(移動範囲:中)
	走る	4	9	○	○	GFFG	前方へ走って移動(移動範囲:大)
	ダッシュ	6	18	○	○	FFGFFF	前方へダッシュ移動(移動範囲:特大)
	幅跳び前	2	8	○	×	JF	前方へジャンプで移動
	幅跳び右	2	10	○	×	JR	右方向へジャンプで移動
	幅跳び左	2	10	○	×	JL	左方向へジャンプで移動
	バックステップ	3	12	○	×	JBB	後方へジャンプで移動
	壁のぼり	3	15	×	○	UPK	前方の高い障害物を登る
	ロケットジャンプ	3	30	×	①	RJP	前方へ飛行移動(移動範囲:無制限)
攻撃	狙いをつける	2	5	○	○	CA	6ステップの間、命中率＋3LV／攻撃力×2
	射撃	4	15	○	○	GAGW	手に装備した銃器による射撃
	連射	6	40	○	○	GAGWAG	手に装備した銃器による2連続射撃。攻撃力×1.5
	全力射撃	7	50	○	○	GAAAAGW	手に装備した銃器を全弾一斉射撃。命中率－2LV
	移動射撃	6	30	○	○	FWAGFW	前方へ走って移動後、即射撃。命中率－1LV／回避率＋1LV
	振り上げる	2	6	○	○	SA	2ステップの間、攻撃力×3／回避率－2LV
	突く	2	14	○	○	FS	手に装備した刀系の武器で前方へ攻撃。攻撃力×0.7
	切る（右）	2	18	○	○	RS	右手に装備した刀系の武器で右方向へ攻撃。攻撃力×0.7
	切る（左）	2	18	○	○	LS	左手に装備した刀系の武器で左方向へ攻撃。攻撃力×0.7
	後方切り	3	15	○	○	BTS	手に装備した刀系の武器で後方へ攻撃。攻撃力×0.5／命中率－1LV
	パンチ	3	9	○	○	GPW	素手で前方に攻撃。攻撃力×0.5
	キック	4	18	○	○	GKKW	蹴りで前方に攻撃。命中率－1LV／防御力×2
	ミサイル	4	80	②	③	MISS	攻撃範囲内の敵すべてにミサイルを射出
	レールガン	4	15	×	④	LGUN	前方へレールガンを射出
	N・E・P	3	250	○	×	NEP	攻撃範囲内の敵すべてを消滅させる
	精霊手	5	50	○	○	GHAND	絶技「精霊手」を発動。命中率＋2LV／回避率－2LV
防御	防御	2	15	○	○	DO	6ステップの間、命中率－1LV／防御力×3
	回避	2	15	○	○	VG	4ステップの間、回避率＋3LV
	しゃがみ	2	6	○	○	GD	3ステップの間、被弾面が1/2に。命中率－1LV／回避率＋2LV
	見切り	2	15	○	○	GV	4ステップの間、命中率＋2LV／防御力×0.5
	武器受け	3	10	○	○	EOE	3ステップの間、回避率＋2LV／防御力×2
	返し刃	2	25	○	○	SV	刀系の武器による攻撃後に切り返しを行う。攻撃力×0.5／回避率＋2LV
装備	弾倉交換	4	0	○	○	ECGE	武器の弾薬をポケットの予備と交換
	武器装備	3	1	○	○	ECP	ポケットの装備品を手に装備
	武器しまう	4	1	○	○	EPCE	手に装備した装備品をポケットにしまう
	武器捨てる	2	0	○	○	IE	手に装備した装備品を捨てる
	足で拾う	2	2	○	○	EK	落ちている装備品を拾う
	装甲除装	4	9	⑤	×	EIHE	両手以外の装備と装甲をすべて外す
特殊	気力を回復	3	0	○	○	QWQ	気力を最大値の30%回復させる
	上半身ひねり	2	2	○	○	TG	進行方向を変えずに、攻撃方向を変える
	スモーク	5	15	○	×	SMOKE	「煙幕弾頭」を射出。30ステップの間、幻獣のレーザー系攻撃が無効化
	ジャミング	4	100	⑥	×	JAMM	妨害電波を発信。30ステップの間、幻獣のミサイル系攻撃が無効化
	投げる	4	15	×	○	FGEH	手榴弾系武器の投擲
	乗降	6	20	○	○	GOAOFF	自機から降りる／降りた自機に再度乗り込む

※使用可能ユニット……①互尊狙撃仕様／久遠戦闘工兵型／武尊のみ　②士魂号複座型のみ　③ミサイルポッドで出撃時、ロケットポッド装備時のみ　④レールガンで出撃時のみ　⑤士魂号単座型のみ　⑥士魂号複座型電子戦仕様のみ
※可憐本国仕様は装備行動と射撃攻撃が使用不可能　※可憐D型は装備行動と剣攻撃が使用不可能

敵キャラ攻撃(武装)データ

名　前	武器名	攻撃力	射程	射角	運動	装甲	回避	命中	戦闘力
ゴブリン	キック	90	100	1024	240	20	30	160	80
ナーガ	頭部レーザー	250	1000	256	600	80	100	400	380
	側面レーザー	150	500	2048					
ヒトウバン	噛みつき	80	100	1024	300	40	90	360	130
	舌チョップ	50	150	320					
ゴブリンリーダー	体当たり	300	200	1024	300	100	50	600	280
	トマホーク	150	800	512					
ゴルゴーン	突進	300	300	1024	900	150	100	200	1300
	生体ロケット	100	1400	160					
ミノタウロス	殴り	600	350	1280	300	220	50	400	1600
	生体ミサイル	300	800	384					
キメラ	レーザー(尾)	150	1800	96	900	130	100	600	680
	レーザー(全体)	200	800	384					
	尻尾殴り	350	200	1024					
スキュラ	寄生獣レーザー	400	1000	512	600	100	100	400	2800
	本体レーザー	250	1800	96					
	爆撃	600	200	3072					
きたかぜゾンビ	20mm機関砲	100	700	224	900	80	100	600	900
	7.7mm機関銃	50	400	512					
	ミサイル	200	600	512					
？？？	ロケット砲	150	1200	160	600	100	200	900	9999
	聖銃レーザー	600	2000	96					
	拡散レーザー	300	1000	320					
	精霊リング	900	500	1280					

ゲームオーバーとなるとき

万引きをして捕まる

裏マーケットで商品を選択し、レジで精算せずに店を出て捕まると、ゲームオーバー

裏切り者として処刑

茜の策略（芝村への復讐を）に荷担し、最後まで付き合うと、策略が失敗して処刑されてしまう

原に刺される

原と仲良くなり、士魂号の秘密を聞く。それ以降、やきもち状態の原に話しかけると……

加藤に刺される

???との戦闘のあと、本田先生に???にトドメを刺すように言われ「撃つ」を選択。すると加藤に…

坂上先生に消される

2周目のみのイベント。坂上先生に意味不明な質問をされ「は？」を選ぶと撃たれてゲームオーバー

その他

・自分が死亡　・部隊が8人以下になる
・5月10日の時点でNPCが全員出現していない

戦闘コマンド一覧(司令専用)

コマンド名		効　果
ユニットに行動指示	移動目標を表示	小隊機を目標地点に移動させる
	攻撃目標を表示	小隊機に目標の敵を攻撃させる
支援要請	航空支援	友軍部隊に航空支援を要請（要、飛行技能）
	曲砲支援	友軍部隊に曲砲支援を要請
小隊支援行動	煙幕弾で敵を撹乱	15ステップの間、敵のレーザー系攻撃を無効化
	ジャミングで敵を撹乱	15ステップの間、敵のミサイル系攻撃を無効化

司令になったときの好戦度(タイプ)

タイプ	該当者	転戦する条件
A	茜／速水／舞	(小隊の戦力)＋(友軍戦力)が幻獣側戦力より優れている地区の中から、最も幻獣側戦力が高い地区に転戦
B	滝川／若宮／田代／ののみ／新井木	最も幻獣側戦力が高い地区に転戦
C	狩谷／善行／瀬戸口／岩田／中村／遠坂／加藤／壬生屋／石津／田辺／原／森／来須／ヨーコ	(小隊の戦力)＋(友軍戦力)が幻獣側戦力より優れている地区の中から、最も幻獣側戦力が高い地区に転戦。ただし、幻獣側勢力がこちらの20%以下になるまで転戦しない

NPCパイロットの基本戦闘パターン

NPC	基本戦闘パターン
狩谷夏樹	太刀＋ジャイアントアサルト、両肩に展開式増加装甲を装備
善行忠孝	バズーカ＋ジャイアントアサルト、展開式増加装甲を1つ装備
瀬戸口隆之	両手に太刀、両肩に展開式増加装甲を装備
茜大介	両手にバズーカ、展開式増加装甲を1つ装備
速水厚志	バズーカ＋ジャイアントアサルト、展開式増加装甲を1つ装備
滝川陽平	太刀＋ジャイアントアサルト、両肩に展開式増加装甲を装備
岩田裕	太刀＋ジャイアントアサルト、両肩に展開式増加装甲を装備
若宮康光	両手に太刀、両肩に展開式増加装甲を装備
中村光弘	バズーカ＋ジャイアントアサルト、展開式増加装甲を1つ装備
遠坂圭吾	バズーカ＋ジャイアントアサルト、展開式増加装甲を1つ装備
加藤祭	太刀＋ジャイアントアサルト、両肩に展開式増加装甲を装備
田代香織	両肩に展開式増加装甲を装備
壬生屋未央	両手に太刀、両肩に展開式増加装甲を装備
芝村舞	バズーカ＋ジャイアントアサルト、展開式増加装甲を1つ装備
東原ののみ	両手にバズーカ、展開式増加装甲を1つ装備
石津萌	太刀＋ジャイアントアサルト、両肩に展開式増加装甲を装備
田辺真紀	両手にバズーカ、展開式増加装甲を1つ装備
新井木勇美	両手にバズーカ、展開式増加装甲を1つ装備
原素子	バズーカ＋ジャイアントアサルト、展開式増加装甲を1つ装備
森精華	両手にバズーカ、展開式増加装甲を1つ装備
来須銀河	両手にバズーカ、展開式増加装甲を1つ装備
ヨーコ小杉	太刀＋ジャイアントアサルト、両肩に展開式増加装甲を装備

※キャラの戦闘行動は士気と装備パターンで変化する。士気が低いと戦わない。士気が高い場合は装備している武器(の射程範囲)で戦おうとする

クリア後のランク条件とボーナス一覧

クリアランク	クリア条件	クリアボーナス
ランクS	絢爛舞踏章を獲得し、NPCが全員生存。この状態でののみと会話イベントを起こす。自分が士魂号のパイロットである。？？？戦を大団円で終わる	※2周目に…… ・全能力値＋400 ・発言力＋1000 ・「金の延べ棒」×1
ランクA	5月10日を終了した時点でNPCが全員生き残っており、人類側が優勢という状況。累計撃墜数は関係ない	・全能力値＋200 ・発言力＋1000 ・「ブレイン・ハレルヤ」×1
ランクB	人類側が優勢という状況のまま5月10日を終了。NPCが1人でも死亡していた場合。イベントで死亡している場合も含む	・全能力値＋200 ・発言力＋1000
ランクC	5月10日が終了した時点で人類側が優勢。NPCの中から死亡者が出ており、エンディング内でプレイヤーキャラが死亡していたら	・発言力＋1000
ランクD	人類側が劣勢の状況で5月10日を迎え、「熊本撤退戦」を起こす。戦闘後、熊本陥落エンディングが流れ、そこでプレイヤーキャラが生き残っている	・発言力＋500
ランクE	人類側が劣勢のままで5月10日を迎え、「熊本撤退戦」に。この戦闘後に続くエンディングで、プレイヤーキャラが死んでいた場合	・なし

ガンパレでガンバレ No.123
【心変わりの原因は……】恋人関係にあった萌に好きな人を聞いたら、「瀬戸口君」と言ってきた。前日までは来須（プレイヤー）だったはずなのにと首をひねりつつ、持ち物交換を提案したところ、萌のアイテム欄の中に「ちょっとHなビデオ」が。純朴な乙女になんてモン渡すんだ瀬戸口（爆笑）。（ネタ提供：swordsmanさん）■編：萌にとって、それはどんな魔法より偉大な発見だったのです（嘘）。

学園・戦闘モードDATA集

学園モード・戦闘モードで役立つデータ類を一挙公開！　わからないことがあったら、このデータ集を見て問題解決！

各NPCの初期パラメータ（1周目）

名前	クラス	身長(cm)	性別	仕事	階級	キャラタイプ	年齢	大田タイプ	体力	運動力	知力	気力	魅力	士気	発言力	所持金
狩谷	－	174	男	3番機整備士	戦士	真面目っ子で努力家	14	×	100	60	320	240	90	100	100	2500
善行	－	176	男	司令	千翼長	真面目っ子で努力家	24	×	140	120	280	130	100	520	500	30000
瀬戸口	－	179	男	オペレーター	十翼長	普通の男	16	×	100	100	100	120	320	100	100	2500
茜	－	159	男	2番機整備士	戦士	普通の男	12	×	140	120	120	130	180	320	100	2500
速水	一組	162	男	3番機パイロット	戦士	普通の男	14	×	120	160	140	130	140	150	100	2500
滝川	一組	164	男	2番機パイロット	戦士	活発で人気がある	14	○	140	150	60	120	80	260	100	2500
岩田	－	178	男	1番機整備士	戦士	不明	－	○	130	120	480	120	50	100	100	2500
若宮	－	185	男	スカウト	戦士	真面目っ子で努力家	5	×	450	280	50	300	70	400	250	7500
中村	－	167	男	指揮車整備士	戦士	ズボラタイプ	14	×	120	100	100	80	80	70	100	2500
遠坂	－	184	男	1番機整備士	戦士	真面目っ子で努力家	14	×	140	140	140	120	100	100	100	2500
加藤	－	165	女	指揮車運転手兼事務官	十翼長	活発で人気がある	14	×	120	100	120	100	100	100	100	2500
田代	－	168	女	1番機整備士	戦士	ズボラタイプ	15	×	240	150	80	150	100	120	100	2500
壬生屋	一組	162	女	1番機パイロット	戦士	真面目っ子で努力家	16	×	280	320	100	120	130	320	100	7500
舞	一組	158	女	3番機パイロット	戦士	真面目っ子で努力家	14	×	140	120	520	150	100	620	700	2500
ののみ	－	138	女	オペレーター	戦士	活発で人気がある	8	×	100	90	100	90	512	80	100	2500
石津	－	160	女	指揮車銃手兼衛生官	戦士	不明	15	×	100	70	120	120	80	80	100	2500
田辺	－	162	女	2番機整備士	戦士	普通の女	15	×	110	80	100	80	100	100	100	0
新井木	－	150	女	2番機整備士	戦士	活発で人気がある	13	○	120	110	60	110	100	60	100	2500
原	－	167	女	整備主任	百翼長	普通の女	17	×	130	110	250	130	160	120	400	2500
森	－	162	女	3番機整備士	十翼長	普通の女	16	×	110	110	120	120	110	110	100	2500
来須	－	187	男	スカウト	戦士	不明	14	×	400	320	170	380	60	450	100	2500
ヨーコ	－	182	女	3番機整備士	戦士	普通の女	－	×	320	220	110	120	440	180	100	2500
坂上	－	180	男	教師	－	普通の男	－	×	1024	120	180	130	100	300	500	50000
本田	－	174	女	教師	－	活発で人気がある	25	○	1024	100	140	200	80	420	500	50000
芳野	－	158	女	教師	－	普通の女	0	×	1024	100	160	100	120	80	300	50000
ブータ	－	100	男	－	－	猫	－	×	2048	680	240	680	150	120	300	2500

各NPCの初期パラメータ（2周目）

名前	クラス	身長(cm)	性別	仕事	階級	キャラタイプ	年齢	大田タイプ	体力	運動力	知力	気力	魅力	士気	発言力	所持金
狩谷	二組	174	男	3番機整備士	戦士	真面目っ子で努力家	14	×	100	60	320	240	90	100	100	2500
善行	一組	176	男	司令	千翼長	真面目っ子で努力家	24	×	140	120	280	130	100	520	500	30000
瀬戸口	一組	179	男	オペレーター	戦士	普通の男	16	×	100	100	100	120	320	100	100	2500
茜	二組	159	男	－	戦士	普通の男	12	×	140	120	120	130	180	320	100	2500
速水	一組	162	男	3番機パイロット	戦士	普通の男	14	×	120	160	140	130	140	150	100	2500
滝川	一組	164	男	－	戦士	活発で人気がある	14	○	140	150	60	120	80	260	100	2500
岩田	二組	178	男	1番機整備士	戦士	不明	－	○	130	120	480	120	50	100	100	2500
若宮	一組	185	男	スカウト	十翼長	真面目っ子で努力家	5	×	450	280	50	300	70	400	250	7500
中村	二組	167	男	指揮車整備士	戦士	ズボラタイプ	14	×	120	100	100	80	80	70	100	2500
遠坂	二組	184	男	1番機整備士	戦士	真面目っ子で努力家	14	×	140	140	140	120	100	100	100	2500
加藤	一組	165	女	指揮車運転手兼事務官	戦士	活発で人気がある	14	×	120	100	120	100	100	100	100	2500
田代	二組	168	女	1番機整備士	戦士	ズボラタイプ	15	×	240	150	80	150	100	120	100	2500
壬生屋	一組	162	女	1番機パイロット	十翼長	真面目っ子で努力家	16	×	280	320	100	120	130	320	100	7500
舞	一組	158	女	3番機パイロット	戦士	真面目っ子で努力家	14	×	140	120	520	150	100	620	700	2500
ののみ	一組	138	女	オペレーター	戦士	活発で人気がある	8	×	100	90	100	90	512	80	100	2500
石津	一組	160	女	指揮車銃手兼衛生官	戦士	不明	15	×	100	70	120	120	80	80	100	2500
田辺	二組	162	女	2番機整備士	戦士	普通の女	15	×	110	80	100	80	100	100	100	0
新井木	二組	150	女	2番機整備士	戦士	活発で人気がある	13	○	120	110	60	110	100	60	100	2500
原	二組	167	女	整備主任	百翼長	普通の女	17	×	130	110	250	130	160	120	400	2500
森	二組	162	女	3番機整備士	戦士	普通の女	16	×	110	110	120	120	110	110	100	2500
来須	一組	187	男	スカウト	戦士	不明	14	×	400	320	170	380	60	450	100	2500
ヨーコ	二組	182	女	3番機整備士	戦士	普通の女	－	×	320	220	110	120	440	180	100	2500
坂上	－	180	男	教師	－	普通の男	－	×	1024	120	180	130	100	300	500	50000
本田	－	174	女	教師	－	活発で人気がある	25	○	1024	100	140	200	80	420	500	50000
芳野	－	158	女	教師	－	普通の女	0	×	1024	100	160	100	120	80	300	50000
ブータ	－	100	男	－	－	猫	－	×	2048	680	240	680	150	120	300	2500

CHECK チェックポイント POINT

大田タイプについて

表中にある「大田タイプ」とは、場の雰囲気を無視する自分勝手なキャラクターのことで、開発スタッフがつけた仮称らしい(笑)。無視するキャラクターには○を、場の雰囲気を感じ取れるキャラクターには×を記載している。

キャラタイプについて

「視線の反応リストとキャラタイプによるリアクション」など、キャラクタータイプによる判別を行う隠しデータ。P.175の表と併せて見ると役立つはずだ。多くのケースでは重要でないので、それほど過敏に意識する必要はない。

ガンパレでガンパレ No.124

【さすが芝村】特別セーブデータ「絶望の日」をプレイ中のこと。毎日のように悪いうわさが流れ、対人関係ボロボロの放課後。舞に話しかけたときの答えは「…ふむ。仕事時間中にきたからには、さぞ重大用件なのであろうな。さあ、言うがいい。発言力は十分あるか？」。……電子妖精その他に不自由してない君がうらやましいよ。（ネタ提供：緋色さん）■編：くぅ。彼女、ブルジョアですから。悔しけれど、呪うぐらいしか……。

アイテムリスト

『GPM』で入手できる全148種類のアイテムを完全リスト化！
効果を確認しながら上手に使いこなそう。

アイテム名	買値	売値	効果
手作り弁当	—	—	体力・気力が200回復
弁当三人前	—	—	体力・気力が400回復。味はともかく量は多い。若宮のお弁当
＊＊のお弁当	—	—	体力・気力が150回復。「加藤のお弁当」「舞のお弁当」など
かわいいおべんと	—	—	体力・気力が100回復。ののみのお弁当
質素なお弁当	—	—	体力・気力が80回復。田辺のお弁当
サンドイッチ	300	—	体力・気力が150回復。生モノなのでお早めに。速水のお弁当
猫餌マグロ味	200	—	体力・気力が100回復。キャットフード。食べられる
裏やきそばパン	2500	—	体力・気力が250回復
やきそばパン	250	—	体力・気力が250回復
ツナ缶	200	—	体力・気力が80回復
ハンバーガー	200	—	体力・気力が130回復
映の特製クッキー	—	—	体力・気力が250回復。映ちゃんの手作り！ 日持ち良し
ショートケーキ	250	—	体力が100回復
チョコレート	200	—	体力が200回復
カップ麺	250	—	体力が300回復。保存食で日持ちが良い
ホットドッグ	230	—	体力が500回復。あっつあつ！
特製クッキー	—	—	体力が50回復。クッキーの素から手作り
キャンディ	300	—	気力が200回復
スイカ	1000	—	気力が600回復。食べ頃です
シュークリーム	100	—	気力が150回復
ポテトチップ	150	—	気力が300回復
自動情報収集セル	10000	—	発言力が800アップ。自動的に情報収集してくれる
電子妖精	100000	—	発言力が2000アップ。軍でも使われている電脳巡回兵器
熱血飲料ファイト	5000	—	飲むと体力アップ！ 体力の最大値が50上がる
機動飲料ムーブ	5000	—	飲むと運動力の最大値が50上がる
安産のお守り	5000	—	所持していると気力の最大値が35上がる
コーヒー	100	—	飲むと士気が少し(4)アップ。本当に少し……
牛乳	85	—	飲むと体力の最大値が少し(4)アップ。クッキーを作るために必要
コーラ	100	—	飲むと気力の最大値が少し(4)アップ
紅茶	100	—	飲むと知力が少し(4)アップ
若宮のビキニパンツ	100	—	所持していると運動力が25アップ
麦わら帽子	1000	—	所持していると魅力が15アップ
チャイナドレス	10000	—	所持していると魅力が30アップ
リボン（ののみ）	—	—	所持していると魅力が30アップ
来須の帽子	—	—	所持していると戦闘時の攻撃力が255アップ
ライダーグローブ	—	—	所持していると戦闘時の攻撃力が255アップ
イカスネクタイ	20000	—	所持していると魅力が45アップ
教科書	3000	—	所持していると知力が100アップ
ノート	160	—	シャーペンとセットで所持していると知力が200アップ
シャーペン	120	—	ノートとセットで所持していると知力が200アップ
ラブレター	—	—	所持していると魅力が30アップ
ハリセン	—	—	所持していると士気が5アップ
みんなと撮った写真	—	—	使用すると士気が10アップ
イヤリング	1000	—	所持していると魅力が10アップ
猫の首輪	—	—	所持している間、すべての能力が255アップ
洗濯洗剤	1000	—	衛生官の仕事性能、洗濯が50アップ
サングラス	5000	—	所持していると体力の最大値が50アップ
よく効く薬（加藤）	—	—	使うと知力が50アップ。加藤家秘伝の万能薬
合格祈願のお守り	3000	—	所持していると知力の訓練効果が1.5倍
戦術教本	10000	—	所持していると司令の仕事効果が1.5倍
白衣	3000	—	所持していると知識の訓練効果が1.5倍
エアミニマム	30000	—	所持していると運動力の訓練効果が1.5倍
眼鏡	—	—	所持していると知力の訓練効果が1.5倍
安っぽい指輪	3000	—	所持していると気力の訓練効果が1.5倍
鉄アレイ	5000	—	所持していると体力の訓練効果が1.5倍
工具箱	5000	—	所持していると整備の仕事効果が1.5倍
ふりふりエプロン	24000	24000	所持していると魅力の訓練効果が1.5倍
おそろしい弁当	—	—	体力が100減る
危険な弁当	—	—	気力が100減る
危険なサンドイッチ	10	—	気力・体力が100減る
地獄クッキー	—	—	気力が200減る。砂糖、牛乳、クッキーの素から作れる
髪が伸びる人形	1000	—	使用すると気力が10減る
自爆装置	—	10000	使用すると体力が100減る
テレポートパス	—	—	超常能力として使うと好きな場所へ瞬間移動できる
テレパス・セル	—		超常能力として使うとNPCのいる場所と行動がわかる
ネットワーク・セル	—	10000	所持しているとほかのプログラムが使える
ウイルス・セル	—		他人の発言力を消費させることができる
ゲームセル	—	—	ピコピコ遊べる暇つぶしゲーム。10分経過する
カロリー計算セル	—	—	実用ソフト。女の子の永遠の課題に答える
表計算セル	—	—	実用ソフト。色々と複雑な計算ができる
バーチャルペット	—	—	電子ガエルが跳ねているコンピュータペット
ブレイン・ハレルヤ	250000	250000	非合法の気持ちが良くなるプログラム
砂糖	22500	—	戦時下で急騰した調味料。クッキーを作るために必要
クッキーの素	200	—	調理場でクッキーが作れるようになる
ジャガイモ60Kg	6000	—	みんなの食糧。ハンガーへ送られる

アイテム名	買値	売値	効果
月刊主婦の親友	500	—	掃除洗濯生活の知恵を伝授！ 衛生官の仕事性能＋50
週刊ラリアット	500	—	プロレス雑誌。プレゼントに最適
ホラー小説	500	—	こわ〜いホラー雑誌。プレゼントに！
週刊マガヂー	300	—	広く読まれている少年マンガ雑誌。プレゼント用
週刊トレンディー	500	—	センスが磨かれるオシャレな雑誌。プレゼント用
少女漫画雑誌	500	—	その趣味の人が読む雑誌。プレゼント用
ガンパレ攻略本	—	—	攻略本！ 秘密（？）のテクニックが書かれている!?
きわどい水着	3000	3000	鼻血モノの水着。持てば大胆になれるが効果不明
体操服	1000	1000	フェロモン漂う体操服。なんかあったかい……
＊＊の日記帳	3000	—	秘密がたくさん書かれている。ただそれだけ
＊＊の靴下	—	100	臭いをかいだ瞬間気絶して時間が経過する
＊＊の写真	—	—	写真相手に愛情＋10
ボウリング券	—	—	ボーリング場へ入るためのタダ券
プールチケット	—	—	デートアイテム。プールの無料券
サッカーのチケット	—	—	デートアイテム。プロサッカーのチケット（ペア）
映画のチケット	—	—	デートアイテム。映画鑑賞券
博物館の入場券	—	—	デートアイテム。熊本博物館の入場券
可愛いレターセット	200	—	出す宛てもない手紙を書く
ちょっとHなビデオ	5000	—	タイトルは「女教師2」！ じつは詐欺ビデオ
怪しいビデオ	5000	—	墓の周りでゾンビが踊っているだけ。怒りがこみ上げる
すごい絵	—	—	すごく上手な絵。心が和んで感情が静まる
下手な絵	—	—	見ていると気が滅入ってくる
ぬいぐるみ	1000	—	ねこさんのぬいぐるみ。かわいい！ それだけ
ウサギさんの人形	300	—	かわいいマスコット。ただ笑っているだけ
心霊写真	—	—	壁の染みがなんだか顔に見える
家族の写真	—	—	写真を見ていると涙が出てくる
紫水晶	—	—	見ていると心が落ち着き、感情が静まる
禍禍しい宝石	10000	10000	不気味な輝きを放つ宝石。見ていると不機嫌になる
赤い花束	—	—	プレゼントアイテム。枯れないうちに使おう
花の鉢植え	1000	—	綺麗な花の鉢植え。用途不明
枯れた花束	—	0	赤い花束のなれの果て
紙飛行機	100	—	よく飛ぶ紙飛行機。本当に飛んでいくだけ
金の延べ棒	—	1000000	黄金のインゴット。売るに限る。なんと100万円！
てるてる坊主	100	0	田辺作のてるてる坊主。雨が止む
猫笛	100	—	猫を呼ぶ伝説のホイッスル！
スポーツ用車椅子	300000	—	軽く丈夫な車椅子。狩谷用のプレゼント？
デジタルカメラ	100000	—	写真が撮れるようになる（＊＊の写真ができる）
壊れた眼鏡	—	—	田辺が常時たくさん持っている
迷刀鬼しばき	—	—	呪われているアイテム。持つだけ損!?
マタタビ	300	—	猫へのプレゼント用アイテム。ブータ用？
小さい紙切れ	—	—	所持しているとテストで活躍できる
油絵セット	10000	—	絵が描ける。3時間経過させるアイテム
バスケットボール	5000	—	バスケットボールをするためのアイテム
救急箱	5000	—	所持していると学校を病欠しなくなる
雑巾	100	—	ただの雑巾。嗅ぐと臭い！
牛乳を吸った雑巾	—	100	牛乳を所持して雑巾を使うと完成。使うと気力が−30。100円で売れる
ジャイアントアサルト	300000	0	士魂号用のハンガーアイテム
ジャイアントバズーカ	200000	—	士魂号用のハンガーアイテム
92mmライフル	400000	—	士魂号用のハンガーアイテム
ミサイルランチャー	300000	—	士魂号用のハンガーアイテム
超硬度大太刀	250000	—	士魂号用のハンガーアイテム
煙幕弾頭	100000	—	士魂号用のハンガーアイテム
展開式増加装甲	100000	—	士魂号用のハンガーアイテム
アサルトライフル	75000	—	人間用のハンガーアイテム
手榴弾	30000	—	人間用のハンガーアイテム
超硬度カトラス	50000	—	人間用のハンガーアイテム
リテルゴルロケット	75000	—	人間用のハンガーアイテム
ヘビーマシンガン	100000	—	人間用のハンガーアイテム
サブマシンガン	75000	—	人間用のハンガーアイテム
レーザーライフル	125000	—	人間用のハンガーアイテム
煙幕手榴弾	50000	—	人間用のハンガーアイテム
40mm高射機関砲	100000	—	人間用のハンガーアイテム
ロケットポッド	75000	—	人間用のハンガーアイテム
シールド	50000	—	人間用のハンガーアイテム
レールガン	450000	—	人間用のハンガーアイテム
ミサイルポッド	450000	—	人間用のハンガーアイテム
機関砲弾帯	30000	—	弾薬・ハンガーアイテム
多目的ミサイル倉	30000	—	弾薬・ハンガーアイテム
砲弾倉	50000	—	弾薬・ハンガーアイテム
強化人工筋肉	250000	—	士魂号をパワーアップ
改良アビオニクス	250000	—	士魂号をパワーアップ
ミサイルランチャー	—	—	士魂号用のハンガーアイテム。非売品
N・E・P	—	—	非売品

【おまえなぁ】さてさて、今日もお仕事ねぇ〜と、ハンガーに向かう舞。すると、隅っこの方で壁相手にくねくねと何やらしていた岩田がくるっとこっちを向いてこう言った。「そのネットワークセルとこの靴下を交換しませんかぁ？」。……ヤダ。第一おまえ今何してたの？ （ネタ提供：フォルさん）
■編：それは「ま・ち・ぶ・せ」。自分の靴下を捧げる、ソックスハンター的には、最上級の求愛行為なのです。

GPMイベントリスト

イベントリストの見方 表中のEVはイベントの略称(例えばEV10ならNo.10のイベントという意味)。再起は再び発生するイベントのこと。

1周目と2周目のすべてを網羅したイベントリストを公開!! タイトル名とその内容、発生条件までこと細かに掲載したので、意中のイベントを見る際にぜひ活用してほしい。

No.	タイトル	内容	発生条件
1	個別で性格がわかるイベント　石津1	石津との会話。選択あり	石津と初めて会話したら。1回きり
2	個別で性格がわかるイベント　石津2	本田と石津についての会話。選択あり	EV1後、本田と会話。1回きり
3	個別で性格がわかるイベント　石津3	プレイヤーキャラへの片思いで悩む石津	石津がプレイヤーキャラに対して片思い、恋愛未満のとき
4	個別で性格がわかるイベント　石津4	プレイヤーキャラと会話できずに走り去る石津	石津と恋愛未満で、石津と同じマップに入ったら1／4の確率で発生
5	個別で性格がわかるイベント　石津5	石津がいじめられていると教えてもらう	EV4後、中村、滝川、瀬戸口と会話。1回きり
6	個別で性格がわかるイベント　石津6	プレイヤーキャラと会話できずに走り去る石津。選択あり	EV4から2日後、石津と話したら。1回きり
7	夜中の笛（1）	石津が奏でる曲を聞く	EV6の2日後、20時以降、石津と同じマップに入ったら
8	夜中の笛（2）	石津が奏でる曲を聞く。選択あり	EV7のあとの次の日から、20時以降、石津と同じマップに入ったら。1回きり
9	夜中の笛（3）	石津が奏でる曲についての説明	EV8の次の日から、20時以降、石津と同じマップに入ったら。EV8で選択「不思議な曲…綺麗」を選んだ場合のみ発生。1回きり
10	個別で性格がわかるイベント　芳野1	芳野と笑うということについての会話。選択あり	戦況不利（1：2以上）時。芳野と話したら。1回きり
11	個別で性格がわかるイベント　芳野2	元気を出すようにという芳野との会話。選択あり	EV10後。戦死者が出た状態で芳野と話したら。1回きり
12	個別で性格がわかるイベント　芳野3	会話中に寝てしまった芳野を家まで送る	EV11後。さらに戦死者が出た状態で芳野と話したら。1回きり
13	個別で性格がわかるイベント　芳野4	お酒を飲む芳野について	EV12後、それぞれ中村、若宮、原、森、本田、坂上と話したら。EV14まで。1／3の確率で（各キャラ1回ずつ。再起なし）
14	個別で性格がわかるイベント　芳野5	辞めることになった芳野との会話	EV12の2日後、芳野と話したら
15	個別で性格がわかるイベント　芳野6	2人目の芳野の自己紹介	EV14後のHR。1回きり
16	個別で性格がわかるイベント　新井木1	新井木との初めての会話。選択あり	新井木と初めて話したとき。1回きり
17	個別で性格がわかるイベント　新井木2	プレイヤーキャラを励ます新井木	新井木と友人／親友時の会話イベント。1回きり
18	個別で性格がわかるイベント　新井木3	新井木と男と女の価値についての会話。選択あり	新井木と友人／親友時の会話イベント。1回きり
19	個別で性格がわかるイベント　新井木4	プレイヤーキャラのせいでやきもちをやいている新井木との会話	やきもちの原因がプレイヤーキャラで、やきもち中の新井木に話し掛けたとき。再起あり
20	個別で性格がわかるイベント　新井木5	人間は成長すると変わっていくということについて選択あり	新井木と恋愛未満時の会話イベント。1回きり
21	個別で性格がわかるイベント　新井木6	新井木がこの学校にきた理由についての会話	新井木と親友／恋人の会話イベント。1回きり
22	個別で性格がわかるイベント　新井木7	新井木と来須についての会話	新井木と友人／親友／恋愛未満の会話イベント。1／16の確率で発生。来須プレイじゃないこと。1回きり
23	個別で性格がわかるイベント　新井木8	新井木と森についての会話	新井木と友人／親友／恋愛未満／恋人時の会話イベント。1／16の確率で発生。1回きり
24	個別で性格がわかるイベント　新井木9	新井木と田辺についての会話	新井木と友人／親友／恋愛未満／恋人時の会話イベント。1／16の確率で発生。1回きり
25	個別で性格がわかるイベント　新井木10	新井木と中村の趣味についての会話	新井木と友人／親友／恋愛未満／恋人時の会話イベント。1／16の確率で発生。1回きり
26	個別で性格がわかるイベント　田辺1	不運な田辺との会話。選択あり	田辺と初めて話したとき。1回きり
27	個別で性格がわかるイベント　田辺2	田辺に家に誘われる。選択あり	田辺と友人／親友／恋人／恋愛未満時の会話イベント。1回きり
28	個別で性格がわかるイベント　田辺3	ドレスを手にはしゃぐ田辺。選択あり	EV27後、田辺と友人／親友／恋人／恋愛未満時の会話イベント。1回きり
29	個別で性格がわかるイベント　田辺4	田辺とぶつかったところに本田が突っ込んでくる	EV28後、恋人／恋愛未満関係で1／16の確率で田辺と話したら発生。1回きり
30	個別で性格がわかるイベント　田辺5	お金がないプレイヤーキャラと田辺との会話。選択あり	田辺と友人／親友／恋人／恋愛未満時の会話イベント。1／20の確率で発生。1回きり
31	個別で性格がわかるイベント　田辺6	自分の不運について話そうとする田辺	EV28後（プレイヤーキャラが男性のときはさらにEV29）後、田辺と話したら。1回きり
32	個別で性格がわかるイベント　田辺7	髪を切ると冗談をいう田辺	EV31後、田辺と話したら。1回きり
33	個別で性格がわかるイベント　田辺8	不運の理由について明かす田辺	田辺と恋愛未満のとき、EV32後、会話したら。1回きり
34	個別で性格がわかるイベント　田辺9	プレイヤーキャラが自分の不運に巻き込まれることに悩む田辺を励ます。選択あり	田辺と恋愛未満のとき、EV33後、会話したら。1回きり
35	個別で性格がわかるイベント　田辺10	田辺と一緒にいる幸運の女神を見る	幻視技能を持っていて田辺と話したら。1／6の確率で発生。再起あり
36	個別で性格がわかるイベント　田辺11	田辺と努力すれば明日は良くなるという会話	田辺と親友／恋人関係のとき、夜に会話したら
37	個別で性格がわかるイベント　田辺12	明日はきっといい日だといいダメージが全回復。全パラメーターが500上昇	EV36後。4月10日以降、プレイヤーキャラがパイロットかスカウトで戦闘で耐久力0になったとき。1回きり
38	ののみと初めて話したとき	ののみとの初めての会話	ののみと初めて会話したら。1回きり
39	個別で性格がわかるイベント　ののみ1	ののみとブータについての会話	ののみと友人／親友／恋愛未満／恋人関係時、ののみとブータと同じマップになったら。1回きり
40	個別で性格がわかるイベント　ののみ2	運命について話すののみ	ののみと友人／親友／恋愛未満／恋人関係時、ののみと話したら1／16の確率で発生。ただし、舞プレイ以外で舞が生存していること。1回きり
41	個別で性格がわかるイベント　ののみ3	大切なのは過去や今ではなくがんばることだと話すののみ	ののみと友人／親友／恋愛未満／恋人関係時、ののみと話したら。1／16の確率で発生。壬生屋が生存していること。1回きり
42	個別で性格がわかるイベント　ののみ4	プレイヤーキャラに抱きつき寝てしまうののみ。選択あり	夜20時以降にののみと友人／親友／恋愛未満／恋人関係時、ののみと話したら。1回きり
43	個別で性格がわかるイベント　ののみ5	家に送る途中で父親について話すののみ	EV42で家帰るフラグON時。ののみと話したら1／16の確率で発生。1回きり
44	個別で性格がわかるイベント　ののみ6	まつげを自慢して信頼が大切だと話すののみ。選択あり	ののみと親友／恋愛未満／恋人関係時、ののみと話したら。1回きり
45	個別で性格がわかるイベント　ののみ7	ののみの生い立ちについて話す坂上	ののみと友人／親友／恋愛未満／恋人関係時、坂上と話したら。1回きり
46	個別で性格がわかるイベント　ののみ8	ののみの本当の名前がわかる。選択あり	絢爛舞踏章を持っていて、ののみと同じマップになったら。1回きり
47	個別で性格がわかるイベント　ののみ9	死にかけたプレイヤーキャラがののみの力で復活	？？？戦時の戦闘イベント。EV46で「望みだから未来」か「望みだから希望」を選択しており、プレイヤーキャラの耐久力が0になったら。1回きり
48	個別で性格がわかるイベント　ののみ10	ののみの力でみんな生きて大団円	エンディングパターン1（ランクSエンディング）。全員生存で？？？戦終了（EV47）後
49	個別で性格がわかるイベント　ののみ11	食糧不足でののみが死亡	劣悪な環境で食糧不足の上、ののみと話したら。1回きり
50	個別で性格がわかるイベント　ののみ12	先生がののみの死を告げる	EV49後のHRイベント
51	個別で性格がわかるイベント　来須1	自己紹介する来須	初めて来須と会話したら。1回きり
52	個別で性格がわかるイベント　来須2	真実を知るためには沈黙が重要だと話す来須。選択あり	EV49の次の日から。来須と話したら。1回きり
53	個別で性格がわかるイベント　来須3	来須は恋ができないと話す滝川	EV52後、滝川と話したら。1回きり
54	個別で性格がわかるイベント　来須4	ブータとののみが話しているのを見て優しく口の端を動かす来須。選択あり	EV52後、来須とののみがいるマップに入ったら。EV50後等で、ののみ死亡時は起きない
55	個別で性格がわかるイベント　来須5	友だちであるプレイヤーキャラのために一緒に困難に立ち向かうと話す来須	EV52後、来須と友情／愛情評価のいずれかが＋50を超える場合で話したとき
56	個別で性格がわかるイベント　来須6	来須が死亡、ダメージが全回復して戦闘コマンド精霊手を取得	戦闘イベント　EV55後で来須が死に、自分が士魂号複座型で耐久力0になったとき
57	速水のイベント	来須は恋ができないと話す速水	EV52後、速水と話したら。1回きり
58	新井木のイベント	来須は恋ができないと話す新井木	EV52後、新井木と話したら。1回きり
59	石津のイベント	来須は恋ができないと話す石津	EV52後、石津と話したら。1回きり
60	個別で性格がわかるイベント　森1	整備は得意だけどほかは何もないと話す森。選択あり	森と話したら。1回きり
61	個別で性格がわかるイベント　森2	人類の祖先と巨人について話す森。選択あり	森と友人／親友／恋愛未満／恋人関係のとき、森と話したら。1回きり
62	個別で性格がわかるイベント　森3	森に楽しい話をしてとせがまれる。選択あり	雨上がりで森と友人／親友／恋愛未満／恋人関係のとき、森と話したら。1回きり
63	個別で性格がわかるイベント　森4	新井木について話す森	森と友人／親友／恋愛未満／恋人関係のとき、森と話したら。1回きり
64	個別で性格がわかるイベント　森5	原について話す森	森と友人／親友／恋愛未満／恋人関係のとき、森と話したら。1回きり
65	個別で性格がわかるイベント　森6	士魂号の秘密について話す森。選択あり	森と親友／恋人関係のとき、森と話したら。1回きり
66	個別で性格がわかるイベント　森7	士魂号の秘密を調査することについて。選択あり	EV65後、森と話したら。1回きり
67	個別で性格がわかるイベント　森8	先生が森の死を告げる	EV65後、EV66で森死亡阻止フラグONしてなかったときのHRイベント。1回きり
68	個別で性格がわかるイベント　森9	森に楽しくて長い話をしてとせがまれる。選択あり	森と友人／親友／恋愛未満／恋人関係のとき、森と話したら。1回きり
69	個別で性格がわかるイベント　森10	プレイヤーキャラが出撃するたびにおかしくなりそうだと話す森。選択あり	プレイヤーキャラがパイロットで森と恋人関係のとき、森と話したら。1回きり
70	個別で性格がわかるイベント　森11	戦争の無いところに逃げようと泣く森。選択あり	EV69の後、森と恋人関係のとき、森と話したら。1回きり
71	個別で性格がわかるイベント　善行1	善行との初めての会話	初めて善行と話したとき。1回きり
72	個別で性格がわかるイベント　善行2	部隊は環境と人間関係でできていると話す善行	善行と友人／親友／恋人／恋愛未満の関係時、善行と話したら。1回きり
73	個別で性格がわかるイベント　善行3	夏は幻獣がでないから戦争がないと話す善行	善行と友人／親友／恋人／恋愛未満の関係時、4月以降に善行と話したら。1回きり
74	個別で性格がわかるイベント　善行4	幻獣共生派について話す善行	善行と親友／恋人の関係時、善行と話したら。1回きり
75	個別で性格がわかるイベント　善行5	幻獣との話し合いが進んでいると話す善行	EV74後、善行と親友／恋人の関係時、善行と話したら。1回きり
76	個別で性格がわかるイベント　善行6	クローンについて話す善行	善行と親友／恋人の関係時、善行と話したら。1回きり

ガンパレでガンパレ No.126

【し、知らなかった】仕事ももうなんかアレだし、訓練もなんかなぁ。いいや、もう帰っちゃおうかなぁ……オレ。と、ブラブラしてた速水がふと見ると、そこには、サンドバッグに向かって猛烈な勢いで頭突きをかますブータの姿が！　ス、スゲエェ！　こののち、約半月にわたって、ブータの懸垂見たさに、あとを追いまわす速水がいた。（ネタ提供：フォルさん）■編：残念ながら、肉球では鉄棒をつかめません。

No.	タイトル	内容	発生条件
77	個別で性格がわかるイベント　善行7	命令する立場になると人が駒に見えてくると話す善行	善行と友人／親友／恋人の関係時、善行と話したら1／20の確率で発生。1回きり
78	個別で性格がわかるイベント　善行8	弾薬、食糧、人、すべてが不足していることに怒っている善行	善行と親友／恋人の関係時、夜18時以降2人きりで善行と話したら。1回きり
79	個別で性格がわかるイベント　若宮1	若宮との初めての会話、プレイヤーキャラの階級により内容変化。選択あり	若宮と初めて話したとき。1回きり（ゲーム2周目専用）
80	個別で性格がわかるイベント　若宮2	スカウトについて話す若宮、プレイヤーキャラの階級により内容変化	若宮と友人／親友／恋人未満関係のとき、若宮と話したら。1回きり
81	個別で性格がわかるイベント　若宮3	善行は真実を知っていると話す若宮。プレイヤーキャラの階級により内容変化	友人／親友／恋人未満関係のとき、若宮と話したら。1回きり
82	個別で性格がわかるイベント　若宮4	スカウトに必要な能力と装備について話す若宮。プレイヤーキャラの階級により内容変化	自分がスカウトで若宮と話したら。1回きり
83	個別で性格がわかるイベント　若宮5	戦争が終わったあとにやりたいことを話す若宮。プレイヤーキャラの階級により内容変化	若宮が司令でなく、4月以降友人／親友／恋人／恋愛未満の若宮と戦場に出るときのイベント。1回きり
84	個別で性格がわかるイベント　若宮6	士官の役割について話す若宮。プレイヤーキャラの階級により内容変化	若宮と友人／親友／恋人未満関係のとき、若宮と話したら。1回きり
85	個別で性格がわかるイベント　若宮7	戦争について話す若宮。プレイヤーキャラの階級により内容変化。選択あり	若宮と親友／恋人未満関係のとき、若宮と話したら。1回きり
86	個別で性格がわかるイベント　若宮8	笑って敬礼する若宮	日曜で若宮と友人／親友関係のとき、若宮と同じマップに入ったら。1回きり
87	個別で性格がわかるイベント　若宮9	若宮が死亡する。プレイヤーキャラの階級により内容変化。選択あり	若宮と友人／親友／恋愛未満／恋人関係の若宮死亡時のイベント。戦果報告後。1回きり
88	個別で性格がわかるイベント　中村1	整備も料理もできると話す中村。選択あり	中村と初めて話したとき。1回きり
89	個別で性格がわかるイベント　中村2	熊本の人間と恋について話す中村。選択あり	中村と友人関係時、中村と話したら。1回きり
90	個別で性格がわかるイベント　中村3	クッキーをプレゼントされて照れる中村	EV89で「飲み物を吹き出す。」を選択した後、中村にクッキーをプレゼントしたとき。1回きり
91	個別で性格がわかるイベント　中村4	熊本の神話について話す中村	中村と友人／親友／恋人関係時、中村と話したら。1回きり
92	個別で性格がわかるイベント　中村5	熊本城とその歴史について話す中村	EV91後、中村と話したら。1回きり
93	個別で性格がわかるイベント　中村6	勇気があるか聞いてくる中村。選択あり	中村と親友／恋人時、中村と話したら。1回きり
94	個別で性格がわかるイベント　中村7	岩田から靴下をもらう	EV93後、岩田と話したら。1回きり
95	個別で性格がわかるイベント　中村8	奪った靴下の量とその価値について話す中村	EV93後、中村と話したら。1回きり
96	個別で性格がわかるイベント　中村9	靴下盗難事件の犯人を捕まえに来た女子高生徒から逃げる中村と岩田	EV93後のHRイベント。1回きり
97	個別で性格がわかるイベント　壬生屋1	剣以外で戦うことは苦手と話す壬生屋	壬生屋と話したら1／6の確率で発生。1回きり
98	個別で性格がわかるイベント　壬生屋2	自分が変わっていくのを感じる壬生屋	壬生屋と友人／親友／恋人未満／恋人関係にあるときの会話イベント。1回きり
99	個別で性格がわかるイベント　壬生屋3	強さを追い求めるプレイヤーキャラに諫言する	プレイヤーキャラが黄金剣翼突撃勲章を貰った後の壬生屋との会話。1回きり
100	個別で性格がわかるイベント　壬生屋4	プレイヤーキャラに迫る壬生屋。選択あり	壬生屋とHな雰囲気のとき話したら。1回きり
101	個別で性格がわかるイベント　壬生屋5	プレイヤーキャラに対し嫉妬しふくれる	壬生屋が嫉妬状態のとき、嫉妬原因であるプレイヤーキャラが話し掛けたら。1回きり
102	個別で性格がわかるイベント　壬生屋6	プレイヤーキャラが既に失われた壬生屋家の宿命を持っていると話す壬生屋	天才か幻視技能を持っていて、戦闘力が400を超えて19時以降壬生屋と話した場合。1回きり
103	個別で性格がわかるイベント　壬生屋7	芝村一族の行っている行動の疑問（謎）をプレイヤーキャラに話す壬生屋	EV102の後、壬生屋と話したら。1回きり
104	個別で性格がわかるイベント　壬生屋8	プレイヤーキャラが手に入れた精霊の力と幻獣について話す壬生屋	EV103の後、？？？戦まで。精霊手使用可能状態で壬生屋と話したら。1回きり
105	個別で性格がわかるイベント　壬生屋9	壬生屋が戦死する。選択あり	壬生屋と恋人か恋愛未満時に、壬生屋死亡時のイベント。1回きり
106	個別で性格がわかるイベント　速水1	速水との初めての会話（プレイヤーキャラが速水でない場合）	速水と初めて話したとき。1回きり
107	個別で性格がわかるイベント　速水2	速水からサンドイッチをもらう	18時以降速水と話したら。1回きり
108	個別で性格がわかるイベント　速水3	戦闘に対する考えを話す速水	速水がパイロットのとき、3月21日以降に話したら。1回きり
109	個別で性格がわかるイベント　速水4	争いについて話す速水。選択あり	速水と、友人／親友／恋愛未満／恋人関係のとき、話したら。1回きり
110	個別で性格がわかるイベント　速水5	今後の生き方について話す速水。選択あり	EV115後。速水と親友か恋人関係になっていて話したら。1回きり
111	個別で性格がわかるイベント　速水6	今後の戦闘方針について話す速水。選択あり	EV110後。委員長の速水と話したら。1回きり
112	個別で性格がわかるイベント　速水7	速水に欲しい機体を聞かれる。選択あり	EV111後、速水と話したら1／16の確率で発生。1回きり
113	個別で性格がわかるイベント　速水8	速水に欲しい物資を聞かれる。選択あり	EV112後、速水と話したら1／16の確率で発生。1回きり
114	個別で性格がわかるイベント　速水9	速水が戦死する	EV113後、速水が死んだら。戦闘中イベント。1回きり
115	個別で性格がわかるイベント　速水10	自分の性格について話す速水	速水と、友人／親友／恋愛未満／恋人関係のとき、話したら。1回きり
116	個別で性格がわかるイベント　滝川1	プレイヤーキャラと滝川。戦闘中の交信	4月以降、プレイヤーキャラがパイロット時、滝川と親友／恋人の時の戦闘1ターン目発生イベント。1回きり
117	個別で性格がわかるイベント　滝川2	歴史に名を残すパイロットになる夢を話す滝川	滝川と友人／親友／恋人／恋愛未満時、滝川と話したら。1回きり
118	個別で性格がわかるイベント　滝川3	士魂号の装備についての会話。選択あり	プレイヤーキャラがパイロットで、滝川と友人／親友／恋人／恋愛未満時、滝川と話したら。1回きり。部隊編成以降
119	個別で性格がわかるイベント　滝川4	滝川が戦死する。選択あり	戦闘中、滝川が死んだときの戦果報告後イベント。1回きり
120	個別で性格がわかるイベント　滝川5	プレイヤーキャラの強さに恐怖を抱いていることを話す滝川	プレイヤーキャラが黄金剣翼突拳勲章授与後、滝川と話したら。1回きり
121	個別で性格がわかるイベント　滝川6	昔見た銀色の幻獣について話す滝川	滝川と親友／恋人関係時、滝川と話したら。1回きり
122	個別で性格がわかるイベント　滝川7	幻獣と士魂号のコンピュータについての会話	EV121後、滝川と話したら。1回きり
123	個別で性格がわかるイベント　滝川8	プレイヤーキャラの密告により滝川が死亡する	EV122で選択肢「それ以上は言わないほうがいい。」「先生に伝える」を選んだ後のHRイベント。1回きり
124	個別で性格がわかるイベント　岩田1	岩田との初めての会話。選択あり	岩田と初めて話したとき。1回きり
125	個別で性格がわかるイベント　岩田2	人生にはスリルが必要だと話す岩田。選択あり	EV124後、岩田と話したら。1回きり
126	個別で性格がわかるイベント　岩田3	岩田のノートの落書きを横目で見るプレイヤーキャラ。選択あり	1／8の確率で岩田と会話。1回きり
127	個別で性格がわかるイベント　岩田4	岩田の発したギャグに対しての返答。選択あり	岩田と友人／親友／恋人／恋愛未満関係時、岩田と話したら。1回きり
128	個別で性格がわかるイベント　岩田5	岩田にボケを認められるプレイヤーキャラ。選択あり	岩田と友人／親友／恋人／恋愛未満関係時、岩田と話したら。1回きり
129	個別で性格がわかるイベント　岩田6	友人に対して岩田のような行動（奇行）をとるプレイヤーキャラ	EV128後、坂上、本田、善行、原、若宮の誰かと話したら。1回きり
130	個別で性格がわかるイベント　岩田7	笑いで周りを明るくすることについての会話	EV129後、岩田と話したとき。1回きり
131	個別で性格がわかるイベント　岩田8	異世界からの介入者と青、竜についての会話	岩田との会話。1回きり。ゲーム2周目のみ
132	個別で性格がわかるイベント　岩田9	世界と時間のループについての会話	EV131後、2日経ってから岩田と会話したら。1回きり。ゲーム2周目のみ
133	個別で性格がわかるイベント　岩田10	再ループについての会話	EV132後。4月18日以降岩田と話したら。1回きり
134	個別で性格がわかるイベント　岩田11	向こうの世界の青の動向と決戦存在についての会話	EV132の1日以降、1／10の確率で岩田と話したら。1回きり
135	個別で性格がわかるイベント　坂上1	坂上との初めての会話	坂上と話したら。1回きり
136	個別で性格がわかるイベント　坂上2	戦争のやり方についての会話	EV135後。1日以降、坂上と話したら。1回きり
137	個別で性格がわかるイベント　坂上3	ガンパレード・マーチ（突撃行軍歌）についての会話	EV136後。1日以降、坂上と話したら。1回きり
138	個別で性格がわかるイベント　坂上4	歌を歌うことについての会話	EV137後。1日以降、坂上と話したら。1回きり
139	個別で性格がわかるイベント　坂上5	常識の脆さと歌についての会話	EV138後。1日以降、坂上と話したら。1回きり
140	個別で性格がわかるイベント　坂上6	常識が崩れたときに歌を歌うことについての会話	EV139後。1日以降、坂上と話したら。1回きり
141	個別で性格がわかるイベント　坂上7	2人の坂上に出会う	EV140後。1日以降、坂上と話したら
142	個別で性格がわかるイベント　坂上8	歌を歌うか歌わないかの選択。選択あり	軍楽技能を持っているときの戦闘イベント。1／20の確率で発生。再起あり
143	個別で性格がわかるイベント　坂上9	ガンパレード・マーチを歌うプレイヤーキャラ	EV142後。次の戦闘ターンのイベントフェイズ。再起あり。
144	個別で性格がわかるイベント　坂上10	ガンパレード・マーチを歌い続けるプレイヤーキャラ	EV143後。次の戦闘ターンのイベントフェイズ。再起あり。
145	個別で性格がわかるイベント　坂上11	青のOVERSと坂上の会話	坂上と会話したら。1回きり。ゲーム2周目のみ
146	個別で性格がわかるイベント　坂上12	幻獣、竜の正体と半実体形成器についての会話	EV145「竜を倒しに来た」を選択し、坂上と話したら。1回きり
147	個別で性格がわかるイベント　ヨーコ1	ヨーコとの初めての会話。選択あり	ヨーコと初めて話すとき。1回きり
148	個別で性格がわかるイベント　ヨーコ2	ヨーコの父母と愛についての会話	ヨーコと友人／親友／恋人／恋愛未満時にヨーコと会話したとき。1回きり
149	個別で性格がわかるイベント　ヨーコ3	星空を見ながら会話する	EV148後、晴れの日の19時以降、ヨーコと話したとき。1回きり
150	個別で性格がわかるイベント　ヨーコ4	ヨーコの言動に対する各キャラのコメント	EV149後、中村、坂上、本田、若宮、善行、原のいずれかと話したら。1回きり
151	個別で性格がわかるイベント　ヨーコ5	真実についての考えを話すヨーコ	EV150後、ヨーコと話したら。1回きり
152	個別で性格がわかるイベント　ヨーコ6	ヨーコの頭を撫でるブータ	EV151後、ブータ、ヨーコと同じマップに入ったら。1回きり
153	個別で性格がわかるイベント　ヨーコ7	2本足で歩く猫について話すヨーコ	EV152後、ヨーコと話したら。1回きり
154	個別で性格がわかるイベント　ヨーコ8	しゃべらない理由を話すヨーコ。選択あり	EV153後。1日以降、ヨーコと話したら。1回きり
155	個別で性格がわかるイベント　ヨーコ9	無言のヨーコ	EV154で「笑ってからかう」を選択した後にヨーコと話したら。その日限り再起あり。
156	個別で性格がわかるイベント　ヨーコ10	馬鹿にされてもプレイヤーキャラが世界を幸せにすると信じるヨーコ	EV154後。1日以降、ヨーコと話したら。1回きり
157	個別で性格がわかるイベント　ヨーコ11	プレイヤーキャラの手のひらに幸福の模様を描くヨーコ	EV156後、ヨーコと話したら。1回きり

ガンパレでガンバレ No.127

【乱れた人間関係】舞で始め速攻で瀬戸口と恋人関係に。数日後、速水とののみが恋人になったという噂を聞いたので、本人たちに事の真相を確認。本人たちいわく、「速水：君（舞）の事が好きって言ったら困る？」「ののみ：たかちゃん（瀬戸口）なの〜」。そして、我が彼氏の瀬戸口は朝っぱらから速水とHな雰囲気に。全滅の日は近いかも……。（ネタ提供：たまき さいかさん）■編：人間関係、乱れまくりです。

No.	タイトル	内容	発生条件
158	個別で性格がわかるイベント　ヨーコ12	戦闘コマンド「精霊手」の入手	EV157後の戦闘イベント。10ターン経過のイベントフェイズ。1回きりプレイヤーは士魂号複座のパイロットであること（すでに精霊手を手に入れている場合は発生しない）
159	個別で性格がわかるイベント　ブータ1	ブータとの初めての会話。選択あり	ブータと初めて話したとき。1回きり
160	個別で性格がわかるイベント　ブータ2	ブータに質問する。選択あり	ブータと話したとき。1回きり
161	個別で性格がわかるイベント　ブータ3	ブータに着ている服について質問する。選択あり	EV160後。1日以降、ブータと話したら
162	個別で性格がわかるイベント　ブータ4	ブータと話をするプレイヤーキャラに対する各キャラのコメント	EV161後、瀬戸口ののみ、ヨーコ、舞、新井木の誰かと話したら。1回きり
163	個別で性格がわかるイベント　ブータ5	プレイヤーキャラに頭を下げ走り去るブータ	EV162後で、ブータと友人／親友／恋愛未満／恋人関係でブータと話したとき。1回きり
164	個別で性格がわかるイベント　ブータ6	四つ葉のクローバーをくれるブータ	EV163後、1日。ブータと話したら
165	個別で性格がわかるイベント　ブータ7	ののみにねこのかみさまの話をするヨーコ。選択あり	3月20日以降のEV176後、教室（一組、二組どちらでも）に入ったら。ヨーコとののみがいること。1回きり
166	個別で性格がわかるイベント　ブータ8	人として生きろと忠告されるプレイヤーキャラ	EV165後。撃墜数が250を越えている状態でブータと同じマップに入ったら。1回きり
167	個別で性格がわかるイベント　ブータ9	新しい伝説となったプレイヤーキャラと猫神族の英雄ブータの会話	絢爛舞踏章を取った後、幻視技能を持っていてブータと話したら。1回きり
168	個別で性格がわかるイベント　ブータ10	新しい伝説となったプレイヤーキャラへ話しかけるブータ	EV167後、ブータと友人／親友／恋人／恋愛未満状態で、ブータと話したら。1回きり
169	個別で性格がわかるイベント　ブータ11	ドラゴンバスターと精霊たちの想いについての会話	EV168後、ブータと話したら。1回きり
170	個別で性格がわかるイベント　ブータ12	人外の伝説の役目についての会話	EV169後。1日、19時以降にブータと話したら。1回きり
171	個別で性格がわかるイベント　ブータ13	竜の正体についての会話	EV170後、ブータと話したら。1回きり
172	個別で性格がわかるイベント　ブータ14	ガンパレード・マーチについての会話。選択あり	EV171後。1日以降、19時以降にブータと話したら。1回きり
173	個別で性格がわかるイベント　ブータ15	ミトリとの初めての会話	EV167後、幻視技能と精霊手を持っているとき、若宮と話したら。1回きり
174	個別で性格がわかるイベント　ブータ16	小神族がついている人間についての会話	EV173後、若宮と話したら。1回きり
175	個別で性格がわかるイベント　田代1	田代との初めての会話。選択あり	田代と最初に話したとき。1回きり
176	個別で性格がわかるイベント　田代2	プレイヤーキャラに忠告する田代	EV175後、田代と話したら。1回きり
177	個別で性格がわかるイベント　田代3	死を告げる舞踏についての会話	EV176後。2日以降、田代と話したら。1回きり
178	個別で性格がわかるイベント　田代4	ガンパレード・マーチを歌う田代	EV177後。1日以降、田代と話したら。1回きり
179	個別で性格がわかるイベント　田代5	歌と軍隊についての会話	EV178後、田代と友人／親友／恋愛未満／恋人のとき、田代と話したら。1回きり
180	個別で性格がわかるイベント　田代6	同地区出身者の旧友が戦死してついに１人ぼっちになったことを悲しむ田代	EV179後。1日以降、田代と話したら。1回きり
181	個別で性格がわかるイベント　田代7	軍隊は辞めないことを話す田代	EV180後、田代と話したら。その日が終るまで再起あり
182	個別で性格がわかるイベント　田代8	ガンパレード・マーチを歌う田代と仲間たち	EV181後の戦闘イベント。自軍撤退時のイベントフェイズ。1回きり
183	個別で性格がわかるイベント　田代9	うつ向いて小声でガンパレード・マーチを歌う田代	田代と話をした時1／30の確率で発生。再起あり。（イベント後、精霊手か幻視技能を持ってもう一度このイベントが起きると再起しない）
184	個別で性格がわかるイベント　田代10	機嫌の悪い田代にからまれる。選択あり	Hな雰囲気のとき、田代と会話したら。1回きり
185	個別で性格がわかるイベント　田代11	プレイヤーキャラに謝りしおらしくなる田代	EV184でケンカに負けたの場合のイベント。1回きり
186	個別で性格がわかるイベント　田代12	喧嘩に負けて謝る田代	EV184でケンカに勝ったの場合のイベント。1回きり
187	個別で性格がわかるイベント　田代13	悲しみの田代	EV186後、田代と会話したら。Hな雰囲気以外。その日の間。再起あり
188	個別で性格がわかるイベント　遠坂1	遠坂との初めての会話。憧れの遠坂と話す田辺	初めて遠坂と話したとき。1回きり
189	個別で性格がわかるイベント　遠坂2	プレイヤーキャラの前ではミスばかりの遠坂。選択あり	遠坂と友人／親友／恋愛未満／恋人関係時に話したとき。1回きり
190	個別で性格がわかるイベント　遠坂3	遠坂の家柄についての会話	EV189の1日以降、遠坂と話したとき。1回きり
191	個別で性格がわかるイベント　遠坂4	幻獣共生派に対する処置についての会話	遠坂と友人／親友／恋愛未満／恋人関係時に話したとき。4月1日以降。1回きり
192	個別で性格がわかるイベント　遠坂5	超能力について話す遠坂	EV191の1日以降、遠坂と友人／親友／恋愛未満／恋人関係時に話したとき。4月1日以降。1回きり
193	個別で性格がわかるイベント　遠坂6	幻獣共生派について話す遠坂	遠坂と親友／恋人関係時に話したとき。4月1日以降。1回きり
194	個別で性格がわかるイベント　遠坂7	幻獣に対する見解を語る遠坂	EV193後、2日以降で、遠坂と親友／恋人関係時に話したとき。4月1日以降。1回きり
195	個別で性格がわかるイベント　遠坂8	幻獣共生派の同士について話す遠坂	EV194の1日以降、遠坂と親友／恋人関係時に話したとき。1回きり
196	個別で性格がわかるイベント　遠坂9	妹について話す遠坂	EV195の1日以降、遠坂と親友／恋人関係時に話したとき。1回きり
197	個別で性格がわかるイベント　遠坂10	幻獣共生派の地下集会についての会話。選択あり	EV196後、2日以降、遠坂と親友／恋人関係時に話したとき。1回きり
198	個別で性格がわかるイベント　瀬戸口1	瀬戸口との初めての会話	瀬戸口と初めて話したとき。ゲーム2周目のみ。1回きり
199	個別で性格がわかるイベント　瀬戸口2	女子高生と遊びに行く瀬戸口	仕事時間に瀬戸口と話したら。1回きり
200	個別で性格がわかるイベント　瀬戸口3	プレイヤーキャラに肩の力を抜くように言う瀬戸口	EV199後、朝か昼休みに瀬戸口と話したら。1回きり
201	個別で性格がわかるイベント　瀬戸口4	幼稚園児にもモテモテな瀬戸口	EV200後、瀬戸口と話したら。1回きり
202	個別で性格がわかるイベント　瀬戸口5	プレイヤーキャラに生き方についての忠告をする瀬戸口	瀬戸口と友人／親友／恋人／恋愛未満のとき、瀬戸口と話したら。1回きり
203	個別で性格がわかるイベント　瀬戸口6	各キャラクタの秘密についての会話。選択あり	EV202後、瀬戸口と友人／親友／恋人／恋愛未満の時、瀬戸口と話したら。1／8の確率で再起あり。1日1回
204	個別で性格がわかるイベント　瀬戸口7	絢爛舞踏についての会話。選択あり	EV202後の1日以降。プレイヤーキャラが絢爛舞踏章を持ってないとき、瀬戸口と友人／親友／恋人／恋愛未満のとき、瀬戸口と話したら。1回きり
205	個別で性格がわかるイベント　瀬戸口8	瀬戸口に対する忠告とその返答。選択あり	EV204後の1日以降。瀬戸口と親友／恋人のとき、瀬戸口と話したら。1回きり
206	個別で性格がわかるイベント　瀬戸口9	愛について語る瀬戸口	プレイヤーキャラが絢爛舞踏章を持っていて瀬戸口と親友／恋人の時、瀬戸口と話したら。1回きり
207	個別で性格がわかるイベント　瀬戸口10	愛の狩人瀬戸口	瀬戸口と無関係／友人／恋愛未満関係のとき話したら1／16の確率で発生。再起あり
208	個別で性格がわかるイベント　瀬戸口11	平和的解決を望む瀬戸口	友人／親友／恋人／恋愛未満関係で瀬戸口と話したら。1／16の確率で発生。再起あり
209	個別で性格がわかるイベント　原1	原との初めての会話	初めて原と話すとき。1回きり
210	個別で性格がわかるイベント　原2	士魂号と女の子についての会話	原と友人／親友／恋愛未満／恋人関係時　原と話したら。1回きり
211	個別で性格がわかるイベント　原3	整備士としてパイロットに愚痴を言う原	プレイヤーキャラがパイロットのとき、ハンガー1／2／3のいずれかで原と話したら。
212	個別で性格がわかるイベント　原4	士魂号についての会話。選択あり	EV210の1日以降、原と友人／親友／恋愛未満／恋人関係時、原と話したら。1回きり
213	個別で性格がわかるイベント　原5	徹夜で士魂号の整備をする原	プレイヤーキャラがパイロットで原と親友／恋人関係時、原と話したら。1回きり
214	個別で性格がわかるイベント　原6	士魂号の秘密についての会話。選択あり	プレイヤーキャラがパイロットで原と親友／恋人関係時、原と話したら。1回きり
215	個別で性格がわかるイベント　原7	士魂号の制御部分についての会話	プレイヤーキャラがパイロットの戦闘終了後、原と親友／恋人関係時。1回きり
216	個別で性格がわかるイベント　原8	士魂号の目に見えない腕の模様についての会話	精霊手使用後の戦闘イベント。1回きり（本イベントは降下戦時には起きない）
217	個別で性格がわかるイベント　原9	戦いたくてざわめく複座型士魂号	幻視技能と精霊手を持ち、かつハンガー1に入ったら。再起あり
218	個別で性格がわかるイベント　原10	絶望と悲しみの声をあげる士魂号	幻視技能を持っていて、ハンガー1に入ったとき。再起あり
219	個別で性格がわかるイベント　原11	過去と士魂号について話す原	原と親友／恋人関係時。2人きりのとき、原と話したら。1回きり
220	個別で性格がわかるイベント　原12	士魂号の秘密を話したときにした約束についての会話	EV214で士魂号の秘密を聞いたあと、原が嫉妬状態のとき、原と話したら。1回きり
221	個別で性格がわかるイベント　原13	プレイヤーキャラにナイフを突き刺す原	EV220後。原が嫉妬状態のとき、原と話したら。1回きり
222	個別で性格がわかるイベント　本田1	本田との最初の会話	ゲーム2周目。本田と話したら。1回きり
223	個別で性格がわかるイベント　本田2	軍隊の命令についての会話	EV222後、本田と話したら。1回きり
224	個別で性格がわかるイベント　本田3	軍隊の階級についての会話	EV223後で1日以降、本田と話したら。1回きり
225	個別で性格がわかるイベント　本田4	戦争と軍隊用語についての会話	3月15日以降、本田と話したら。1回きり
226	個別で性格がわかるイベント　本田5	小隊付戦士についての会話	EV225の1日後、本田と話したら。1回きり
227	個別で性格がわかるイベント　本田6	士官についての会話	EV226後で1日以降、本田と話したら。1回きり
228	個別で性格がわかるイベント　本田7	人型戦車の動作率と作戦中止率についての会話	本田と友人／親友／恋人／恋愛未満のときに本田と話したら。1回きり
229	個別で性格がわかるイベント　本田8	現在の戦争に対する状況についての会話	EV228後、本田と友人／親友／恋人／恋愛未満のときに本田と話したら。1回きり
230	個別で性格がわかるイベント　本田9	ガンパレード・マーチを歌い、軍人についての話をする本田	EV229後で1日以降、2人きりのときに本田と話したら。1回きり
231	個別で性格がわかるイベント　本田10	景観と軍人の違いについての会話	EV229後で1日以降、本田と話したら。1回きり
232	個別で性格がわかるイベント　本田11	裏切り者の処分について。選択あり	？？？戦あと。ランクSエンディング状態でないとき。1回きり
233	個別で性格がわかるイベント　加藤1	加藤との初めての会話	加藤と初めて話したとき。1回きり
234	個別で性格がわかるイベント　加藤2	狩谷以外にはスラスラ出るギャグが狩谷には言えずにしどろもどろになる加藤	EV257後、加藤と友人／恋愛未満状態で加藤と話したら。1回きり
235	個別で性格がわかるイベント　加藤3	いつも明るく振舞うことについての会話。選択あり	加藤と友人、親友／恋愛未満状態、恋人で加藤と話したら。1／8の確率で発生
236	個別で性格がわかるイベント　加藤4	プレイヤーキャラと一緒に帰る途中狩谷の過去について話す加藤	EV235後、19時以降で加藤と友人、親友／恋愛未満状態、あるいは恋人で加藤と話したら。1回きり
237	個別で性格がわかるイベント　加藤5	狩谷について話す加藤	EV236後、加藤と友人、親友／恋愛未満状態、恋人で加藤と話したら。1回きり
238	個別で性格がわかるイベント　加藤6	加藤の最近の状況についての会話。選択あり	EV237後、2日以上経過。加藤と友人、親友／恋愛未満状態、恋人で加藤と話したら。1回きり

ガンパレでガンパレ No.128

【怖かったらしい】速水プレイで絢爛舞踏章をいただいた５月５日。ＮＰＣ全員に話を聞こうとうろうろしていたら、いまさら原に自己紹介をされてしまった。もしかして、刺されるのが怖くて一度も話をしていなかったのか!?　争奪戦を起こすよりも、一度も挨拶をしていなかったこの状況の方が刺されるかもしれない……。（ネタ提供：たまき さいかさん）■編：これは、なかなか挨拶をしてこない速水に対するイヤミと見ました！

No.	タイトル	内容	発生条件
239	個別で性格がわかるイベント　加藤7	加藤の体の痣についての会話。選択あり	EV238後、翌日以降。加藤と友人／親友／恋愛未満状態、あるいは恋人で、加藤と話したら。1回きり
240	個別で性格がわかるイベント　加藤8	加藤を慰める。選択あり	EV239後、加藤と話したら。1回きり
241	個別で性格がわかるイベント　加藤9	狩谷が加藤を殴ったことについての会話。選択あり	EV239後、狩谷と話したら。1回きり
242	個別で性格がわかるイベント　茜1	茜との初めての会話。選択あり	茜と初めて話したとき。1回きり
243	個別で性格がわかるイベント　茜2	本を読んでいる茜との会話。選択あり	EV242後、茜と話したら1／6の確率で発生。1回きり
244	個別で性格がわかるイベント　茜3	茜の殺された母についての会話	EV243後、舞以外でプレイ。茜と友人／親友／恋愛未満／恋人状態で茜と話したら。1回きり
245	個別で性格がわかるイベント　茜4	茜の野望についての会話。選択あり	EV244後、茜と話したら。1回きり
246	個別で性格がわかるイベント　茜5	怒っている茜	EV245で「協力できないと言う」「はっきりと、協力できないと言う」を選択し、EV245が起きた日に茜と話したら。再起あり
247	個別で性格がわかるイベント　茜6	舞に茜からの手紙を渡す	EV245で「…分かった」もしくは「…分かった、協力する」を選択した後、舞と恋人関係でないときに舞と話したら。1回きり
248	個別で性格がわかるイベント　茜7	ラブレターをもらって動揺する舞	EV247後、その日の間に舞と話したら。再起あり
249	個別で性格がわかるイベント　茜8	舞にラブレターを渡したことを茜に報告	EV247後、茜と話したら。1回きり
250	個別で性格がわかるイベント　茜9	舞うように、死を呼ぶ化け物についての会話。選択あり	EV243後、茜と友人／親友／恋愛未満／恋人状態で茜と話したら。1回きり
251	個別で性格がわかるイベント　茜10	人魂についての会話。選択あり	EV250後、プレイヤーキャラが黄金剣翼突撃勲章を持っていて、茜と友人／親友／恋愛未満／恋人状態で茜と話したら。1回きり
252	個別で性格がわかるイベント　茜11	プレイヤーキャラがまとっている青い光についての会話	絢爛舞踏章を持っているか、精霊手を持っているとき茜と話したら。1回きり
253	個別で性格がわかるイベント　茜12	策略が成功したことについての会話	EV249後、2日以降、茜と話したら。1回きり
254	個別で性格がわかるイベント　茜13	ラブレターをもらったことを喜ぶ舞	EV249後、2日以降、舞と話したら。その日のみ再起あり
255	個別で性格がわかるイベント　茜14	勲章授与式で準竜師を殺害することについての会話	EV253後、2日以降、もしくはEV246で協力を断ったとき、3日以降で土曜か日曜でないとき、茜と同じマップに入ったら。1回きり
256	個別で性格がわかるイベント　茜15	勲章授与式での暗殺。選択あり	EV255後、次ターン開始時。1回きり
257	個別で性格がわかるイベント　狩谷1	狩谷との初めての会話。選択あり	狩谷と初めて話したとき。1回きり
258	個別で性格がわかるイベント　狩谷2	悪い人の真似をする狩谷。選択あり	狩谷と友人／親友／恋人／恋愛未満の関係のとき、狩谷と会話したら。1回きり
259	個別で性格がわかるイベント　狩谷3	ヒーローについての会話	狩谷と友人／親友／恋人／恋愛未満の関係のとき、狩谷と会話したら。1回きり
260	個別で性格がわかるイベント　狩谷4	戦争時の障害者への扱いについての会話	狩谷と友人／親友／恋人／恋愛未満の関係のとき、狩谷と会話したら。1回きり
261	個別で性格がわかるイベント　狩谷5	平等についての会話	EV260後1日以降に狩谷と話したら。1回きり
262	個別で性格がわかるイベント　狩谷6	足が動かなくなってからの人間関係についての会話	EV261後、狩谷と話したら。1回きり
263	個別で性格がわかるイベント　狩谷7	プレイヤーキャラのいい人ぶりに対する会話	EV262後、狩谷と話したら。その日が終るまで再起
264	個別で性格がわかるイベント　狩谷8	足が動かないという自分の境遇に対して愚痴を言う狩谷	EV263後、次の日で狩谷と話したら。1回きり
265	個別で性格がわかるイベント　狩谷9	幻獣は味方という考えを持つ狩谷	EV264後、その日のうちに狩谷と話したら。再起あり
266	個別で性格がわかるイベント　狩谷10	傷つけることなら平等になれると気付く狩谷	EV265後、次の日で狩谷と会話したら。1回きり
267	個別で性格がわかるイベント　狩谷11	幻獣による無差別暗殺テロについて話す坂上先生	EV266後、あるいは絢爛舞踏章を持っているとき坂上、本田、芳野、善行、若宮、原の誰かと会話したら。EV275まで 1回きり
268	個別で性格がわかるイベント　狩谷12	他人を傷つけて自分と同じ境遇にすることで対等になろうとする狩谷	EV267後、狩谷と会話したら。1回きり
269	個別で性格がわかるイベント　狩谷13	遠坂について話す狩谷	EV268後、狩谷と話したら。1回きり
270	個別で性格がわかるイベント　狩谷14	精霊の力を手に入れたプレイヤーキャラに対して話す狩谷	精霊手を使った戦闘後のイベント。1回きり
271	個別で性格がわかるイベント　狩谷15	絢爛舞踏になったプレイヤーキャラに対して自分の心境を話す狩谷	絢爛舞踏章を持っていて、かつ狩谷と友人／親友／恋愛未満／恋人関係で狩谷と話したら。1回きり（プレイヤーキャラがパイロットのときのみ）
272	個別で性格がわかるイベント　狩谷16	人外の伝説について話す狩谷	絢爛舞踏章を持っていて狩谷と話したら。1回きり（プレイヤーキャラがパイロットのときのみ）
273	個別で性格がわかるイベント　狩谷17	？？？に対する戦闘指示	EV272後の第1戦闘ラウンド時の戦闘イベント。1回きり
274	個別で性格がわかるイベント　狩谷18	？？？が幻獣であることに驚く本田	EV273後、続けて発生
275	個別で性格がわかるイベント　狩谷19	？？？敗北後の叫び	？？？のHPが0になったとき
276	個別で性格がわかるイベント　狩谷20	対？？？戦時に精霊召喚発動、狩谷、ブータのあしきゆめとよきゆめについての会話	EV170後、ランクSエンディング達成条件下で？？？戦中、プレイヤーキャラの機体耐久力が0になったとき。1回きり
277	舞との会話（初めて）	舞との初めての会話	舞と初めて会話したら。1回きり
278	個別で性格がわかるイベント　舞1	芝村に対する各人の意見	EV277後（舞と初めて会話したイベント後）滝川、若宮、善行、中村、原、壬生屋、森、狩谷のうちの誰かと話したら1／6の確率で発生。再起あり。EV268まで
279	個別で性格がわかるイベント　舞2	舞の評判に対する会話とそれに対する返答。選択あり	EV278後、舞と話したら。1回きり
280	個別で性格がわかるイベント　舞3	ののみが舞の部屋を掃除。選択あり	EV279で「周りがみんな、君を悪く言っているよ。」を選択し、ののみと会話したら。1回きり
281	個別で性格がわかるイベント　舞4	人のいろいろな可能性についての会話。選択あり	EV279で「周りがみんな、君を悪く言っているよ。」を選択し、舞と友人／親友／恋人／恋人未満時に舞と話したら。1回きり
282	個別で性格がわかるイベント　舞5	舞に対する壬生屋の印象	EV280後、壬生屋と話したら。1回きり
283	個別で性格がわかるイベント　舞6	壬生屋のために軍法を変える舞	EV281後、舞と話したら。1回きり
284	個別で性格がわかるイベント　舞7	芝村に対する各人の意見	EV280後、中村、滝川、善行、若宮、原、森、新井木のうちの誰かと話したら。1／6の確率で再起あり。EV258まで
285	個別で性格がわかるイベント　舞8	芝村一族の考えかたについての会話。選択あり	EV283後、舞と会話したら。1回きり
286	個別で性格がわかるイベント　舞9	芝村に深入りするプレイヤーキャラに対する各人の印象	EV283の1日以降、EV285で「舞に、また周囲が騒いでいると言う。」を選択しているとき、誰かと話したら。1／6の確率で再起あり
287	個別で性格がわかるイベント　舞10	舞の評判に対する会話とそれに対する返答。選択あり	EV285後、舞と話したら。1回きり
288	個別で性格がわかるイベント　舞11	自分の確固たる信念を語る舞	EV287で「これで深入り決定。舞に忠告する。」を選択後、で舞と話したら。1回きり
289	個別で性格がわかるイベント　舞12	芝村に与したプレイヤーキャラに対する各人の印象	EV287後の次日以降、1／6の確率で誰かと会話したら。再起あり
290	個別で性格がわかるイベント　舞13	猫についての会話。選択あり	舞と友人／親友／恋人／恋人未満のとき、舞と話したら。1回きり
291	個別で性格がわかるイベント　舞14	戦況打開についての会話。選択あり	EV287で「これで深入り決定～」を選択した後、ゲーム1周目で整備班到着か、ゲーム2周目で3月22日以降、舞と友人／親友／恋人／恋人未満のときに舞と話したら。1回きり
292	個別で性格がわかるイベント　舞15	国の現在の状況についての会話	EV291後、舞と話したら。1回きり
293	個別で性格がわかるイベント　舞16	戦術研究についての会話	EV291の次日以降時に舞と話したら。1回きり
294	個別で性格がわかるイベント　舞17	ヒーロー(伝説）についての会話	EV287で「これで深入り決定～」を選択した後、プレイヤーキャラがパイロットかスカウトか委員長で、舞と友人／親友／恋人／恋人未満のとき、17時以降に舞と話したら。1回きり
295	個別で性格がわかるイベント　舞18	猫を見つめる舞。選択あり	EV290後の日。校舎裏マップに入ってきたら。1回きり
296	個別で性格がわかるイベント　舞19	抱きしめようと近づくプレイヤーキャラにクギを刺す舞	EV295後、舞と恋人か、恋人未満関係時、舞と話したら（EV295と同じ日に発生）。再起あり
297	個別で性格がわかるイベント　舞20	芝村家とヒーローについて話す舞	EV264後の次日以降、17時以降に舞と話したら。1回きり
298	個別で性格がわかるイベント　舞21	プレイヤーキャラがヒーローであることを望む舞	EV297後、舞と話したら。1回きり
299	個別で性格がわかるイベント　舞22	ムードを解さない舞	舞とHな雰囲気なとき話したら。1回きり
300	個別で性格がわかるイベント　舞23	わざとムードを解さないフリをする舞	舞とHな雰囲気なとき話したら。EV318まで。再起あり
301	個別で性格がわかるイベント　舞24	舞の告白。選択あり	EV300後、19時以降に舞と話したら。1回きり
302	個別で性格がわかるイベント　舞25	過去のヒーローについて話す舞。選択あり	EV298後の次日以降。19時以降に舞と話したら。1回きり
303	個別で性格がわかるイベント　舞26	プレイヤーキャラの声を褒める舞。選択あり	EV302後、18時までに舞と話したとき。1回きり。軍楽技能レベル＋2
304	個別で性格がわかるイベント　舞27	戦闘開始前、作戦についての会話。選択あり	EV302後の次日以降、プレイヤーキャラ・舞がパイロットであるとき、舞と話したとき
305	個別で性格がわかるイベント　舞28	坂上先生による全軍指令内容の報告	EV304後、プレイヤーキャラ・舞がパイロットであるときのHR。1回きり
306	個別で性格がわかるイベント　舞29	全軍指令内容に対する各人の反応	EV305後、善行、滝川、壬生屋、加藤、若宮、石津、原、森、瀬戸口、遠坂、狩谷、坂上、本田、ののみ、来須の誰かと会話したら。再起あり
307	個別で性格がわかるイベント　舞30	幻獣達がどうしても来なければならない価値についての会話。選択あり	EV305後、舞と話したら。1回きり
308	個別で性格がわかるイベント　舞31	熊本城攻防戦第2戦闘ラウンド終了後芝村一族について話す舞。選択あり	熊本城攻防戦第2戦闘ラウンドが終了したら。1回きり
309	個別で性格がわかるイベント　舞32	準竜師との別れと戦闘終了後になんでもさせてくれると約束する舞。選択あり	EV308「付き合います」を選択後、熊本城攻防戦第3戦闘ラウンドで第1ターン目の戦闘イベント。1回きり
310	個別で性格がわかるイベント　舞33	戦闘終了後の準竜師と委員長の会話	戦闘終了（敵全滅）したときのイベント
311	個別で性格がわかるイベント　舞34	死亡した舞に傷ついた獅子章が授与される	熊本城攻防戦で舞が死んだとき次のターンに発生
312	個別で性格がわかるイベント　舞35	父について話す舞。選択あり	EV303後、19時以降に舞と話したら。1回きり
313	個別で性格がわかるイベント　舞36	壬生屋の祖先と父が来てから変わった芝村家についての会話（2回目以降は決戦存在についての会話）	EV297後、19時以降にプレイヤーキャラが黄金剣突撃勲章を持っているとき舞と会話したら。その日が終るまで再起あり
314	個別で性格がわかるイベント　舞37	異能の力を持つプレイヤーキャラに対する舞の感想	幻視技能を持っているときに舞と話したら。1回きり
315	個別で性格がわかるイベント　舞38	異能の力について自分の考えを話す舞	EV314後に舞と話したら。1回きり
316	個別で性格がわかるイベント　舞39	初めて見た精霊の光にもまったく驚かない舞	絢爛舞踏章を持っているとき舞と話したら。1回きり
317	個別で性格がわかるイベント　舞40	カダヤについてのプレイヤーキャラと舞の会話。選択あり	EV301後、かつ熊本城攻防戦後に舞と話したら。1回きり
318	個別で性格がわかるイベント　舞41	プレイヤーキャラに対してカダヤらしくしろと言う舞。選択あり	EV301後、舞と会話したら。1／10の確率で再起あり
319	個別で性格がわかるイベント　舞42	嫉妬で怒り心頭の舞。選択あり	嫉妬状態の舞と話したとき。再起あり

ガンパレでガンバレ No.129

【女教師２】中村プレイ中、恋人になった春香ちゃん（芳野先生）と昼食をともにしていると、なぜか彼女は泣きながら弁当を食っている。原因を考えて、ふと思い当たったのが、「変なもの持ってこい」の提案に応じてプレゼントした「ちょっとHなビデオ」。「交換しない？」で問題のビデオを取り戻すまで、彼女はずっと泣いてました（笑）。（ネタ提供：茶剣さん）■編：親バレならぬ、恋人バレというやつですか？

No.	タイトル	内容	発生条件
320	個別で性格がわかるイベント舞43	ヒーローになったプレイヤーキャラについて話す舞	EV302後、？？？戦時。ののみ生存で第10ターン。1回きり
321	手作り勲章GET後のモテモテハーレムイベントA	祝福されるプレイヤーキャラ（プレイヤーキャラが男の場合）	手作り勲章ゲット後日終了時のモテモテハーレムイベント。1回きり
322	手作り勲章GET後のモテモテハーレムイベントB	祝福されるプレイヤーキャラ（プレイヤーキャラが女の場合）	手作り勲章ゲット後日終了時のモテモテハーレムイベント。1回きり
323	OVERSからの通信	OVERSからの励ましの言葉	対？？？戦開始時。EV132を経験して、クリアランクS条件達成時に発生する。1回きり
324	覚醒	閃光が走り、青い光が体に集まってくる（全パラメータ20UP）	絢爛舞踏授賞後、マップチェンジ時1／60の確率で発生
325	最後の精霊手	青い光の正体と武器への転化をプレイヤーキャラに教える来須	絢爛舞踏授賞後、来須と話したら。1回きり(すでに精霊手を持っている場合は発生しない)。
326	絢爛舞踏	絢爛舞踏について話す若宮	絢爛舞踏授賞後、若宮と話したら。1回きり
327	精霊を使う者の再来	幻獣と戦う者の伝説について話す壬生屋	精霊手を使ったときの戦闘イベント。1回きり（本イベントは降下戦時にはおきない）。
328	前日　市庁舎	熊本城を決戦場とすることに対する準竜師と市長の会話	EV305後（HRでの熊本城攻防戦告知）の日開始時。
329	熊本城攻防戦第1戦闘ラウンドのイベント	オペレーター(坂上）との通信	熊本城攻防戦第1戦闘ラウンドのイベント。1回きり
330	熊本城攻防戦第1戦闘ラウンドのイベント	速見と舞の作戦内容確認会話	EV329後、最初のイベントフェイズ。1回きり。速水プレイで舞と同じ機体に乗っているとき発生
331	熊本城攻防戦第1戦闘ラウンドのイベント	負傷者の援護	熊本城攻防戦で、誰かが機体を捨てたとき。再起あり。速水プレイで舞と同じ機体に乗っているとき発生
332	熊本城攻防戦第1戦闘ラウンドのイベント	予備士魂号での再出撃（滝川、壬生屋のみ）	熊本城攻防戦で士魂号がマップに3機いないとき。パイロットが生存している場合でマップにいないとき。再起あり。滝川か壬生屋以外では本イベントは起こらない
333	熊本城攻防戦第1戦闘ラウンドのイベント	援軍到着時の準竜師と善行の通信	熊本城攻防戦で、12ターン終了後のイベントフェイズ。1回きり。善行と瀬戸口が生存してること
334	熊本城攻防戦第1戦闘ラウンドのイベント	援軍到着時の準竜師と委員長の通信（善行死亡時）	熊本城攻防戦、12ターン終了後のイベントフェイズ。EV333が登場人物死亡で起こせないときはこちらが起こる。1回きり
335	熊本城攻防戦第1戦闘ラウンドのイベント	士魂号被弾により予備機に乗り換えるときの速水と舞	熊本城攻防戦中、機体が70%以上の被害を受けたとき。ちなみにプレイヤーキャラが速水で舞とペア機のときだけ発生する。2回きり
336	熊本城攻防戦第1戦闘ラウンドのイベント	現戦場を放棄しB地区へ向かうように命令する善行	熊本城攻防戦で20ターンまでプレイヤーキャラがねばったら。善行、滝川、舞、壬生屋、瀬戸口、岩田、ののみ、遠坂が生存時。1回きり
337	熊本城攻防戦第1戦闘ラウンドのイベント	現戦場を放棄しB地区へ向かうように命令する準竜師（善行死亡時）	EV336に出てくる人たちが死んでいたら代わりに発生。20ターンまでプレイヤーキャラがねばったら、1回きり
338	巫女神イトリ	速水の肩に乗る小神族イトリとの会話	絢爛舞踏勲章を持っていて速水と話したら。1回きり
339	勝利条件の説明	本田による戦場における勝利条件についての授業	ゲーム1周目の授業
340	先日の戦闘はよくやった	初陣とその後の戦闘について話す本田	ゲーム1周目のみ。EV602（初陣）後の最初のHRイベント。1回きり
341	補給の説明	戦闘開始時、原と委員長の補給についての説明	このイベントは原が整備班長時のみ発生。ゲーム1周目で2回目の戦闘時の戦闘イベント冒頭。1回きり
342	戦略戦の説明	本田による戦略戦の詳細についての授業	ゲーム1周目の授業
343	発言力の使い方	本田による発言力の使い方の説明	ゲーム1周目。3月5日以降、本田と同じマップに入ったら。1回きり
344	技能について（授業）	本田による技能についての授業	ゲーム1周目の授業
345	「見る」の説明追加	ののみによる「見る」についての追加説明	EV630に続けて
346	強制イベント	滝川による人間関係についての説明	ゲーム1周目、3月8日以降に滝川と同じマップに入ったら
347	統合版　提案システムONイベント	滝川による提案についての説明	EV346後、次の日以降で滝川と同じマップに入ったら
348	提案ゲット後の会話	滝川による発言力についての説明	EV347後、滝川と話したら。1／6の確率で発生。再起なし
349	統合版　提案システムONイベント	滝川による提案についての再説明	EV348後、次の日以降で滝川と同じマップに入ったら
350	その後の会話	滝川による提案で戦闘コマンドを教わることについての説明	EV349後、滝川と話したら。1回きり
351	これまでのおさらい	滝川による提案や人間関係についての再説明。選択あり	EV349後滝川と話したら。1／6の確率で発生(再起あり。1日1回まで)
352	一緒に下校	ほかのキャラと一緒に下校	プレイヤーキャラ体力50%以下で16時30分後（友人、あるいは親友／恋人／恋人未満関係のキャラと）話したら。再起あり。戦闘なしの日のみ
353	恋敵宣言の通知	恋敵についての忠告（加藤、若宮、新井木、原）	恋敵状態判定にひっかかった次の日で誰かと話したとき発生。1日で1回きり話す相手によって変わる。（加藤、若宮、原、新井木の誰かと）
354	政敵宣言の通知	政敵についての忠告（加藤、若宮、新井木、原）	政敵状態判定にひっかかった次の日で誰かと話したとき発生。1日で1回きり話す相手によって変わる。（加藤、若宮、原、新井木の誰かと）
355	デートすっぽかし	デートをすっぽかされる	デートの約束をしていて、日曜校門前で9時20分になったら。再起あり
356	デートすっぽかした	デートをすっぽかす	デートの約束をしていて、日曜校門前以外で9時20分になったら。再起あり。1日1回
357	会話は毎回変わるぜ	滝川による会話についての説明	3月10日以降の会話イベント。滝川と話したとき。1回きり
358	3月5日以降の会話イベント	壬生屋による会話についての説明	3月10日以降の会話イベント。壬生屋と話したとき。1回きり
359	3月5日以降の会話イベント	舞による会話についての説明	3月10日以降の会話イベント。舞と話したとき。1回きり
360	ようは学校行けばいいんだよ	戦車兵になるための条件についての説明（滝川、壬生屋、舞）	3月4日以降の会話イベント。EV598(整備員到着)まで。1／8の確率で再起あり。話す相手によって変わる（滝川、壬生屋、舞の誰か）
361	降下戦	準竜師からの降下戦実行依頼。選択あり	降下技能を持っており、体力・気力・運動力がAであるとき。プレイヤーキャラがパイロットかスカウトで4月1日以降。ターン開始時。1回きり
362	一緒に下校（特別）	ほかのキャラと一緒に下校	EV361後の日で、22時30分以降になるか、ターン終了のとき。1回きり
363	作戦開始	戦闘開始時の準竜師の話	降下戦、戦闘開始時のイベントフェイズ
364	作戦成功	士魂号の姉妹についての会話、作戦成功により準竜師に目をかけられる	降下戦で敵全滅、戦果報告後
365	恋する士魂号	プレイヤーキャラに恋をする士魂号（ののみタイプ）	EV364後、次の日でののみと話したら。再起あり
366	善行帰還イベント	国内の現状についての会話	ゲーム2周目のみ。善行、親友／恋人で話したら。1回きり
367	善行帰還	関東に帰り戦争に勝つために最善のことをすると話す善行	ゲーム2周目のみ。EV366後の翌日開始時
368	一緒に帰ろうイベント	対象者(舞、壬生屋、滝川、本田、芳野、坂上のうち誰か)と一緒に帰宅	3月5日から。EV541まで。4時15分以降（舞・壬生屋・滝川・芳野・本田・坂上）の誰かと話したら。一緒に帰ろうイベント
369	衛生官の仕事　石津イベント	衛生官の仕事について話す石津。選択あり	ゲーム1周目のみ。初めて雨の後イベント（EV505）が起きた後の日開始時、1回きり
370	会話イベント（3月5日）	対象者(舞、壬生屋、滝川)との学校生活についての会話	3月5日昼休み～最初の戦闘授業（3月6日）の日の朝まで。壬生屋・滝川・舞の誰かと話したら。各キャラ1回きり
371	作戦会議（善行）イベント（1）	困難に対処しようとする善行	初めて食糧難の条件を満たしたとき、食糧難にかえてこのイベントを出す。部隊編成前（EV598）では起きない。日開始時
372	作戦会議（善行）イベント（2）	作戦会議について話す善行。選択あり	EV371後、善行と同じマップになったら。1回きり。EV598の前には起きない
373	作戦会議（善行）イベント（3）	炊き出しを議題にすることについて話す善行	EV372後、善行と話したら。再起あり。4月12日まで
374	作戦会議（善行）イベント（4）	作戦会議の進め方について話す善行	EV372後の作戦会議。1回きり
375	作戦会議でできること一覧	作戦会議でできることについて。選択あり	ゲーム2周目では善行と話したとき1／10の確率で。ゲーム1周目ではEV374後から起きるようになる。再起あり
376	事務官の仕事　加藤イベント	事務官の仕事について話す加藤。選択あり	EV590とEV369後、加藤と話したら。1回きり
377	本田の授業	能力値と技能についての授業	ゲーム1周目の授業
378	装備変更イベント	装備の変更と弾倉確認について話す本田	EV601後、本田と同じマップになったら。EV605まで。1回きり
379	戦闘授業　不意な戦闘授業　コマンド説明	急な演習、幅跳びのやり方についての説明	ゲーム1周目、加藤、ののみ、瀬戸口到着（EV588）のターン。16時50分になったら。1回きり（その前にターン終了したらターン終了時）
380	戦闘授業　実戦を想定した授業	急な演習、追撃戦のやり方についての説明	ゲーム1周目、加藤、ののみ、瀬戸口到着の（EV588）2日後。17時20分になったら。1回きり（その前にターン終了したらターン終了時）
381	上奏の場所	陳情のやり方について説明する本田	ゲーム1周目、上奏可能後（EV621後）に本田と同じマップに入ったら。1回きり
382	人によって手に入る提案は違うと教える。	人により手に入る提案や戦闘コマンドは違うことについて話す滝川	ゲーム1周目、提案復活後（EV347後）、滝川と話したら。1回きり
383	滝川用ファーストファジーイベントゲーム2周目	滝川との初めての会話。選択あり	ゲーム2周目、滝川と初めて話したら。1回きり
384	侍について　強さについて（1）	サムライと強さについて話す坂上	坂上と友人か親友関係のとき、坂上と話したら。1回きり
385	侍について　強さについて（2）	1番強いと思った男について話す坂上	坂上と友人か親友関係のとき、坂上と話したら。1回きり
386	感情位（1）	感情に影響を与えるアイテムについて話す滝川	3月中のみ。滝川と話したら。1／20の確率で再起あり。ゲーム1周目2周目共通
387	感情位（2）	幸福と不機嫌について話す壬生屋	3月中のみ。壬生屋と話したら。1／20の確率で再起あり。ゲーム1周目2周目共通
388	士魂号について	士魂号について説明する本田	ゲーム1周目の授業
389	士魂号について　タイプ　改装	士魂号の改装について説明する本田	ゲーム1周目の授業
390	ウォードレスについて	ウォードレスについて説明する坂上	ゲーム1周目の授業
391	幻獣について（1）	幻獣について説明する坂上	ゲーム1周目の授業
392	幻獣について（2）	幻獣についての話	(舞、速水、滝川、壬生屋、瀬戸口、ののみ、加藤、善行、原、森、狩谷、遠坂、ヨーコ、坂上、芳野）の誰かと友人／恋人／恋愛未満／親友関係時、その関係を持った誰かと会話すると1回きり起こる
393	生存者が8人以下の時のゲームオーバー	5121小隊が解散する	部隊が8人以下になった日の終了時（ゲームオーバーになる）
394	3月5日開始時のイベント（アイテムゲット前）	弁当持参について。選択あり	3月5日の日開始時。1回きり
395	部隊が編成される前のゲームオーバー	学兵投入作戦で戦死する	ゲーム1周目のみ。EV600を経験しないままタイムオーバーになったら
369	スタートイベント	芳野が学校を案内してくれる。選択あり	ゲーム2周目。オープニングセレモニー
397	ラブレター	女子高の生徒からラブレターをもらう。選択あり	プレイヤーキャラが所属する教室で魅力が250を越えているとき、自分が男性でNPCの若宮、舞、原、新井木、壬生屋の誰かと一緒になったら。1回きり
398	滝川の不安	戦争が近いのか心配する滝川。選択あり	3月19日以降、4月4日までに滝川と話したとき。1回きり
399	ののみの疑問	みんなピリピリした雰囲気になり物価が上がった理由を聞いてくるののみ	3月25日以降、ののみと話したら。1回きり。4月4日まで
400	中村の悩み	砂糖の値上がりについて悩む中村。選択あり	3月28日以降、教室で中村と同じマップになった場合。1回きり(中村プレイを除く)

ガンパレでガンパレ No. 130

【悪口】壬生屋に舞の悪口を言われれば、「そのセリフ、僕が意訳してあげるよ」と思い、原に善行の悪口を言われれば、「司令はいい人では務まらないよ」と心の中でかばう私。しかし、滝川の「狩谷ってワキガじゃねー？」発言は否定のしようがない！　ひどいよ滝川……。（ネタ提供：やはたみやさん）■編：そういう悪い子はおしおきしてあげましょう。彼から教わった提案コマンド「殴る」で！

No.	タイトル	内容	発生条件
401	深夜の先生	先生と仕事と遊びについての会話。選択あり	23時以降 プレイヤーキャラの仕事場で先生と話した場合。再起あり。1日1回（無職だと発生しない）
402	戦争の方針	茜と戦争を戦い抜けるかについての会話。選択あり	整備員詰所で茜と会ったら5月1日まで。1回きり
403	昇進祝い	誰かが昇進したことを祝う	誰かが昇進したとき。HRのとき
404	授業・誰かと遊ぶ	授業中に遊ぶ。選択あり	授業・誰かと遊ぶ
405	授業・ラブラブ	授業中に愛を確認する。選択あり	授業・ラブラブ
406	授業・手紙を送る	授業中に手紙を送る。選択あり	授業・手紙を送る
407	窓の外では…	桜が咲いているのを見る	授業イベント　窓の外表示（1）　3月31日～4月3日のとき。1／3の確率で発生
408	窓の外では…	街並みから煙が上がっているのを見る	授業イベント　窓の外表示（2）　自軍不利（戦略戦力比2：8以上）のとき。1／3の確率で発生
409	窓の外では…	女子高の体育の授業を見る	授業イベント　窓の外表示（3）　晴れのとき
410	窓の外では…	曇っている空を見る	授業イベント　窓の外表示（4）　くもりのとき
411	窓の外では…	雨が降っているのを見る	授業イベント　窓の外表示（5）　雨のとき
412	テストの結果	テストの結果を発表する先生	授業イベント　授業開始時、30%の確率。坂上の授業で、ののみ、瀬戸口、狩谷、舞、来須、滝川、若宮がいること。本田の授業で、岩田と、新井木がいること。発生は1回きり。芳野では発生しない。
413	昇進祝い	田代から昇進祝いをもらう	EV403後、田代から友情評価で70以上を得ているときに田代と会話したら。1回きり
414	シャワー室	シャワー室を覗く。選択あり	シャワー室の壁を調べたとき。1回きり
415	勲章授与	勲章をもらう。勲章の種類により内容変化	勲章授与イベント（プレイヤーキャラが戦死して「傷ついた獅子章」をもらったときのイベントのみ、別グラフィックが用意されている）
416	夜の来須	来須と人の想いについての会話	来須とのデートレベル3後、続けて。1回きり
417	一緒に訓練	誰かと一緒に訓練。選択あり	一緒に訓練提案時のイベント
418	通信	新しい委員長に善行がアドバイスする	EV367後、7日後の日開始時。1回きり
419	別れの提案	別れてくれと提案する	別れてくれ提案時のイベント
420	ブータ	ブータがあくびをしてこちらを見る	ブータと同じマップのときのイベント。1／60の確率で再起あり
421	夜を守るもの	ブータと猫たちが並んで朝日を眺める	夜明けまで粘ったら。1回きり
422	いつものこと	田辺に士魂号の装甲が落ちてくる。選択あり	ハンガー1で田辺と同じマップになったら
423	第１種接近遭遇	映が小隊の人間か聞いてくる。選択あり	4月20日以降女子校の廊下に入ったら。1回きり
424	第２種接近遭遇	映と整備についての会話。選択あり	EV423後の2日以降、女子校の廊下に入ったら。1回きり
425	第３種接近遭遇	戦車章を手にした映との会話	EV424後の2日以降、女子校の廊下に入ったら。1回きり
426	映死亡	映が死んだことを知らされる	EV425後の2日以降、女子校の廊下に入ったら。1回きり
427	体育祭前	体育祭の準備ではしゃぐ女子高の生徒たち	5月6日、女子校の廊下を歩く。1回きり
428	女子高生のざわめき	女子高の華やかさを感じるプレイヤーキャラ	女子校の廊下を歩いていたら、マップ切り替えごとに1／80の確率で発生。再起あり
429	親衛隊結成	プレイヤーキャラの親衛隊ができる	プレイヤーキャラ（男）の魅力が300を越えたときの日前イベント。1／5の確率で発生。再起あり
430	ウォードレスの破棄	修復不可能なウォードレスを廃棄する	4月6日以降1／10の確率でターン最初にアナウンスされる。再起あり
431	士魂号交換	使えなくなった士魂号を予備の機体と交換する	現在使用中の士魂号の状態で故障が7個所以上のとき。ターン最初にアナウンスされる。再起あり
432	デート	デート中のプレイヤーキャラと田代の会話。選択あり	夜の田代とのデートレベル2に続けて発生。1回きり
433	改装命令	士魂号の装甲改装について話す本田	ミーティング改装命令が発効したあとのHR開始時。再起あり
434	調達命令	本田か坂上による物資調達命令	ミーティングで物資調達決定後 HR開始時 再起あり
435	強奪してきた	物資を調達したプレイヤーキャラを褒める本田	物資調達命令後。命令されたアイテムを持っているときに本田に話し掛けたら
436	配置換え	配置換えについての説明	配置換え。ターン開始時
437	出撃	教室へ全員集合、出撃	フリーターン出撃時のイベント（善行が司令）バージョン
438	模擬格闘戦	対戦相手との会話	ミーティングで模擬格闘戦が決定した翌日、朝から日に入らず、イベント始まってそのまま終了するイベント。再起あり
439	募金活動	募金活動についての会話	イベント系特別議題「その1」 朝から日に入らず、イベント始まってそのまま終了するイベント（4月になったら議題が出現。1回きり）
440	炊き出し	炊き出しについての本田と委員長の会話	イベント系特別議題「その2」 食糧難が発生したら。日前イベント。1回きり
441	食糧難	食糧不足の通知	作戦会議で炊き出しが可決されるまで毎ターン
442	王様ゲーム	本田、芳野、生徒たちの王様ゲーム。選択あり	HR後・イベント系特別議題「その3」 4月以降に作戦会議で議題が出現。1回きり。ゲーム1周目では発生しない
443	王様ゲームコンプリート！	王様ゲームで指定された勝利条件を満たしてプレゼントをもらう	王様ゲーム後、芳野に「提案・プレゼント」でチャイナドレスを渡したあと、本田と会話したら
444	傷ついた獅子章	恋人が戦死し傷ついた獅子章を形見としてもらう	誰かが傷ついた獅子章を得たあとプレイヤーキャラがその獲得者と親友／恋人未満以上の関係のとき。朝から日に入らず、イベント始まってそのまま終了するイベント。1回きり
445	クッキーの製作	クッキーを作る。選択あり	調理できそうな場所を調べたとき。再起あり
446	出撃	出撃についての状況説明	フリーターン出撃時のイベント（司令が善行）バージョン
447	バイトでの出会い	アルバイト先で同じ分校の生徒と知り合うプレイヤーキャラ	アルバイトがほかのNPCと同じときにアルバイトを始めたら。1回きり
448	デート（1）	デート相手との会話	デートイベントLV1　恋人未満ではない状態でのデート。マップ外デート
449	デート（1）	デート相手との会話	デートイベントLV1　恋人未満ではない状態でのマップ内デート。日に1回。場所はそれぞれによって決定
450	デート（2）	デート相手との会話	デートイベントLV2　恋人状態でのデート。マップ外デート
451	デート（2）	デート相手との会話	デートイベントLV2　恋人関係状態でのマップ内デート。日に1回
452	デート（3）	デート相手との会話	デートイベントLV3　恋人状態でのデート。マップ外デート
453	みんなで遊びに行こう	仲間たちと一緒に遊びに行く	みんなで遊びに行くときのデートイベント
454	食糧難（1）	食糧難についての各キャラとの会話（田辺、滝川、ヨーコ、善行）	食糧難発生後、炊き出し決定まで。中村、田辺、滝川、ヨーコ、善行 の誰かと会話したら。1／5の確率で再起あり。各キャラ1回きり
455	食糧難（2）	食糧難についての本田と芳野の会話	炊き出し決定後、ジャガイモがなかったら
456	争奪戦	プレイヤーキャラを奪い合うキャラ2人の会話。選択あり	プレイヤーキャラに恋愛未満以上の関係の異性が2人以上いるとき、プレイヤーキャラ+その2人以上が同じマップにいたら発生する。再起あり。ただし、誰かがやきもち状態中は発生しない
457	一緒に仕事	恋人と一緒に仕事をするときの会話。選択あり	一緒に仕事提案が通ったとき
458	模範演舞の練習	模範演舞の練習をする、成功失敗の判定あり	ミーティングで模範演舞の練習が決定した後の翌日朝から日に入らず、イベント始まってそのまま終了するイベント。再起あり
459	訓練強化週間	訓練強化週間についての報告	ミーティングで訓練の強化週間決定時のHR後
460	訓練強化週間・終わり	訓練強化週間終了の報告	訓練の強化週間決定イベント後、6日たったあとの日終了時
461	遅刻撲滅週間	遅刻撲滅週間についての報告	ミーティングで遅刻撲滅週間決定時のHR後
462	遅刻撲滅週間・終わり	遅刻撲滅週間終了の報告	遅刻撲滅週間決定イベント後、6日たったあとの日終了時
463	士気の向上週間	士気の向上週間についての報告	ミーティングで士気の向上週間決定時のHR後
464	士気の向上週間・終わり	士気の向上週間終了の報告	士気の向上週間決定イベント後、6日たったあとの日終了時
465	罰	10日間の謹慎処分を受ける	ミーティングで○○（キャラ名）への罰決定後のHR後
466	キャンプ	キャンプへ向かう生徒たちの会話	ミーティングでキャンプ決定後の翌日、朝から日に入らず、イベント始まってそのまま終了するイベント。再起あり
467	クラス交流会	他クラスの生徒たちとの会話。選択あり	ミーティングでクラス交流会決定後の翌日、朝から日に入らず、イベント始まってそのまま終了するイベント。再起あり
468	校舎の修理	校舎修理中の各キャラの会話	ミーティングで校舎の修理決定後の翌日、朝から日に入らず、イベント始まってそのまま終了するイベント。再起あり
469	テスト	テスト（英語、国語、数1＆数2、現代社会、生物）	授業中・テストイベント。月末のHR後
470	撤退通知	熊本からの撤退通知の報告	4月30日朝のHRで、人類側が戦力比で不利のとき
471	最後の命令	負傷者を乗せた飛行機の援護についての準竜師と委員長の会話	EV470後の5月3日、朝のHR。1回きり
472	最後の命令発令の翌朝	最後の命令についての本田と坂上の会話	EV470後の5月4日、朝のHR。1回きり
473	最後の荷物	到着した士翼号についての本田と坂上の会話	EV470後の5月5日、日開始時。1回きり
474	士翼号・到着	到着した士翼号を見る本田と芳野	士翼号がハンガーに入ったときのイベント。1回きり
475	熊本撤退戦	最後の作戦に出発する生徒たちを先生が見送る	EV470後の5月10日、日終了時。EV599後であること。1回きり
476	熊本撤退戦	機体を放棄して撤退、先生が帰りを待っている	熊本撤退戦で20ターンを終了したら。1回きり
477	持ってきた	頼まれたものを対象者に渡す	提案「もってこい」を受けた。もしくはこちらから提案した次の日、必要なアイテムを被提案者が持っているとき。再起あり
478	違うもの持ってきた	頼まれたものと違うものを持ってきたため対象者が絶句する	（NPCに頼んだときのみ）提案「もってこい」の次の日で頼んだNPCと会話したら。再起あり（これは、頼んだものと違うものを持ってきた場合）
479	大切な物、持ってこい。（結果）	持ってきた大切なものを対象者に渡す	（NPC［恋人関係のもの］に頼んだときのみ）提案「もってこい」の次の日で、頼んだNPCと会話したら。再起あり
480	戦争開始	HRで先生が戦争状態に突入したことを告げる	ゲーム2周目。4月6日の朝のHR
481	ネクタイ	飾ってあるネクタイを見ていてガラスを割る田辺	田辺でプレイ時、EV188後の日開始時。1回きり

ガンパレでガンパレ No. 131

【８歳相手に本気になる整備部長】一度原さんに刺されてみようと思い、恋人関係になった後にののみと仲良くしていたある日の朝、原さんが提案した作戦会議での議題は「ののみへの罰」。当時司令をしていたあっちゃんは心底ビビリました。賛成多数になり、原さんの刺すような視線を感じた気がして罰を実施。「おいたがすぎたな東原」……ごめん、おいたが過ぎたのはこっちなのに……ある意味刺されるより怖かった。（ネタ提供：いささん）

No.	タイトル	内容	発生条件
482	田辺さんの不幸（1）	家に帰ると家が燃えている	EV481後、2日以降、日終了時。1回きり。EV485後は発生しない
483	田辺さんの不幸（2）	泣きながら家計簿をつける田辺	EV482後、2日以降、日終了時。1回きり。EV485後は発生しない
484	田辺さんの不幸？（3）	かわいそうな老人になけなしのお金をあげる田辺	EV483後、2日以降、日終了時。1回きり。EV485後は発生しない
485	プレゼント	田辺が遠坂にプレゼントを渡す	EV481後、イカスネクタイを田辺が持っているときに遠坂と話したら。1回きり
486	寂しいHR	人が減ったが明るくいこうと話す本田	欠員が3人以上いるときの一組のHRイベント。1回きり
487	ソックスハンター中村	中村と岩田は森の靴下を狙う	EV493が終わったあとの日の開始時。1回きり
488	ソックスハンター中村	中村と岩田が森の靴下を入手する	EV487後、森の靴下を手に入れた直後のイベント。1回きり
489	ソックスハンター中村	すべての靴下を集めることになる	EV495終了後の2日以降の開始時。1回きり
490	ソックスハンター誕生	手に入れた靴下の臭いをかいで気を失う中村	中村が靴下を使ったとき。1回きり
491	〜ソックスハンター第2回〜	女子高の靴下を盗む中村と滝川	EV490後、次以降の日でプレハブ校舎二階に上がったら。1回きり
492	〜ソックスハンター第3回（1）〜	田辺の靴下をターゲットにする中村と岩田	EV491後の日終了時。1回きり（中村と田辺が恋愛未満以上だったら発生しない）
493	〜ソックスハンター第3回（2）〜	田辺の靴下を守ろうとする遠坂と中村&岩田コンビが対決する	EV492後、田辺と中村が同じマップに入ったら。1回きり
494	ソックスハンター・最終回	すべての靴下を手に入れたのは中村と岩田だったが、最後に準竜師に裏切られる	EV489後、中村が全員の靴下を集めたら。1回きり
495	悪いうわさ	みんながよそよそしい感じがする	プレイヤーキャラの発言力がマイナスのとき。再起あり。1ターンに1回しか起こらない
496	良いうわさ	みんなが親切にしてくれている気がする	プレイヤーキャラの発言力が1500以上、あるいは仕事の部署評価Sの状態のとき。1／60の確率で発生。再起あり
497	ファンです！	新井木にファンだと言われる	発言力が1000を越えていて、新井木と同じマップにいたら。1回きり。1／20の確率で発生
498	ファンです！	森にファンだと言われる	発言力が2000を越えていて、森と同じマップにいたら。1回きり。1／20の確率で発生
499	ファンです！	ののみにファンだと言われる	発言力が1600を越えていて、ののみと同じマップにいたら。1回きり。1／20の確率で発生
500	ファンです！	加藤にファンだと言われる	発言力が2500を越えていて、加藤と同じマップにいたら。1回きり。1／20の確率で発生
501	ファンです！	滝川にファンだと言われる	発言力が1200を越えていて、滝川と同じマップにいたら。1回きり。1／20の確率で発生
502	仕事していない奴	仕事をしていない人がいると言われる	3月31日以降、プレイヤーキャラ以外の誰かが仕事評価Eを取っているとき、滝川、新井木、壬生屋、若宮、石津のいずれかに話し掛けたら。1/10の確率で発生。再起あり
503	もっとしっかりしてください	プレイヤーキャラが委員長のときに評価が低いと怒られる	3月31日以降でプレイヤーキャラが委員長のとき、部署評価がEで森、舞、狩谷、善行のいずれかと話したら。1/5の確率で発生。再起あり
504	奥様戦隊善行	前の日曜にデートしていたことを指摘される	話した相手が善行、原、若宮で、前の日でデートしていたら。1回きり。相手が当人ではないとき
505	雨の後	雨が染み出してきて、生活環境が悪化	ゲーム1周目は部隊結成後、雨が降ったら日終了時。ゲーム2周目は雨が降ったら。再起あり
506	劣悪な環境	生活環境が悪化して、体力と士気が低下する	生活環境がEのときの日開始時。再起あり
507	説教	悪い噂を流していたのが露見する	プレイヤーキャラが悪いうわさを流したとき　1／10の確率で3月25日以降に発生。HR後
508	ケンカの余波	ケンカの発生で、連鎖的に別のケンカが発生	ケンカ終了後に発生。再起あり（ケンカにつき1回）
509	ヨーコ効果	ヨーコが掃除洗濯料理をしてくれる	ヨーコが幸福状態のときの日開始時イベント。晴れの日。1回きり
510	昇進	ケンカの発生で、連鎖的に別のケンカが発生	プレイヤーキャラが昇進するように中村、新井木以外の誰かが上奏した場合。同日で中村、新井木と同じマップに入ったら。1回きり
511	エンディング	人間不利エンディング	5月10日終了後のエンディング。人類側不利
512	エンディング	人間優勢エンディング	5月10日終了後のエンディング。人類側が戦力比で有利のとき
513	エンディング	体力B以下だった場合	個人エンディング。タイムアップ時のエンディング。
514	エンディング	体力Aだった場合	個人エンディング。タイムアップ時のエンディング。
515	エンディング	体力Sだった場合プレイヤーキャラと各キャラのその後について	個人エンディング。タイムアップ時のエンディング。
516	個人エンディング続き	各キャラのその後について	個人エンディング続き
517	仇討ち	加藤に刺される	？？？戦のあと、本田の問いに「撃つ」と答える
518	トイレで異性に出会った場合	トイレを間違えたことに気がつく	異性のトイレに人がいる状態で進入した場合
519	プレイヤーキャラからNPCへの告白	告白するか選択（現在の関係から判定）	告白イベント。相手と恋人状態ではなく、相手からより自分からの愛情評価が高く、Hな雰囲気のとき
520	NPCからNPCへの告白	NPC間で告白したことが噂になっている	NPC同士が前ターンで告白をした次のターンに、原、加藤、壬生屋、新井木、若宮、善行、中村、滝川のそれぞれと会話したら
521	強制終了	坂上に撃たれる	2周目のみ。坂上に何度か話しかけたあと、ある質問に「は？」と答える
522	告白	各キャラから告白される。選択肢あり	NPCからの告白イベント。夜以外、自分の教室で恋人未満の関係の相手からの愛情評価が自分より高いときに発生
523	万引き	万引きが見つかり、追われる。分岐有り	万引きイベント。未払いの商品を持ったまま外に出たとき
524	部署発表	善行から、各キャラの配属場所が発表される	ゲーム2周目のみ。3月4日の午後のHRに発生
525	授業後のクラスメイトとの会話	各生徒の授業に関する感想が聞ける	3月4日限定。EV527後、それぞれクラスメイト（舞、滝川、壬生屋）と会話したら
526	入学	芳野と登校	ゲーム1周目スタート地点
527	本田最初の授業	本田の自己紹介	ゲーム1周目の授業
528	坂上最初の授業	坂上の自己紹介と戦術について	ゲーム1周目の授業
529	士魂号紹介	士魂号の特徴と戦い方についての説明	ゲーム1周目の授業
530	幻獣の略号と特徴	各幻獣の特徴と倒し方についての説明	ゲーム1周目の授業
531	士魂号武器紹介	士魂号の武装についての説明	ゲーム1周目の授業
532	イニシアチブと機動戦術	移動についての説明	ゲーム1周目の授業
533	武器と運用戦術	ジャイアントバズーカについての説明	ゲーム1周目の授業
534	武器と運用戦術続き	ジャイアントアサルトについての説明	ゲーム1周目の授業
535	士魂号の修理	士魂号の修理についての説明	ゲーム1周目の授業
536	超硬度大太刀の運用	超硬度大太刀の説明	ゲーム1周目の授業
537	パイロットの調整	コクピット周りの調整についての説明	ゲーム1周目の授業
538	一般的でない装備と戦術	盾についての説明	ゲーム1周目の授業
539	煙幕弾頭	スモークの説明	ゲーム1周目の授業
540	パンチとキック	パンチとキックについての説明	ゲーム1周目の授業
541	初の実地訓練	移動と攻撃の説明	戦闘訓練。3月6日以降HRに出ると発生。1回きり
542	実地訓練、射撃と弾倉交換	射撃と弾倉交換の説明	戦闘訓練。EV541後、HRに出ると発生。1回きり
543	実地訓練テスト	最終テストを受ける	戦闘訓練テスト。EV542後の1日後、HRに出ると発生。1回きり
544	限界突破、先行入力	先行入力についての説明	ゲーム1周目の授業
545	コマンド短縮	コマンド短縮についての説明	ゲーム1周目の授業
546	部隊の基本編成	部隊の基本的な編成方法を教わる	ゲーム1周目の授業
547	本田との会話	士官教育をしてもらう	プレイヤーキャラが委員長になったとき、本田と会話したら。1回きり
548	本田との会話	司令職についての説明	EV547後、（プレイヤーキャラが委員長のとき）本田と会話したら。1回きり
549	本田との会話	指示などの提案についての説明	EV548後、（プレイヤーキャラが委員長のとき）本田と会話したら。1回きり
550	本田との会話	司令職についての説明	EV549後、（プレイヤーキャラが委員長のとき）本田と会話したら。1回きり
551	本田との会話	司令職についての復習	EV550後、（プレイヤーキャラが委員長のとき）本田と会話したら。1日に1回発生
552	本田との会話	本田に、戦況は厳しいと言われる	EV564後に本田と話したら。1回きり
553	坂上との会話	士官教育をしてもらう	プレイヤーキャラが委員長になったとき、坂上と話したら。1回きり
554	坂上との会話	士官についての説明	EV553後、（プレイヤーキャラが委員長のとき）坂上と話したら。1回きり
555	坂上との会話	司令職についての説明	EV554後、1日後。（プレイヤーキャラが委員長のとき）坂上と話したら。1回きり
556	坂上との会話	転戦について説明を受ける	EV555後、1日後より。（プレイヤーキャラが委員長であるとき）坂上と話したら。1回きり
557	坂上との会話	司令職についての説明をもう一度聞く	EV556後、（プレイヤーキャラが委員長であるとき）坂上と話したら。1日に1回発生
558	坂上との会話	坂上から戦術について教わる	EV528後に坂上と会話したら。1回きり
559	坂上との会話	坂上に、まずは生き残るようにと言われる	EV564後に坂上と会話したら。1回きり
560	芳野との会話	初めての芳野との会話	3月4日に初めて芳野と会話したら。1回きり
561	芳野との会話	芳野から、女子校の戦車シミュレータを使えることを聞く	EV561後に芳野と話したら。1回きり
562	授業の復習	本田の今までの授業をもう一度聴くことができる	EV530後に本田と話したら。1／6の確率で1日に1回発生

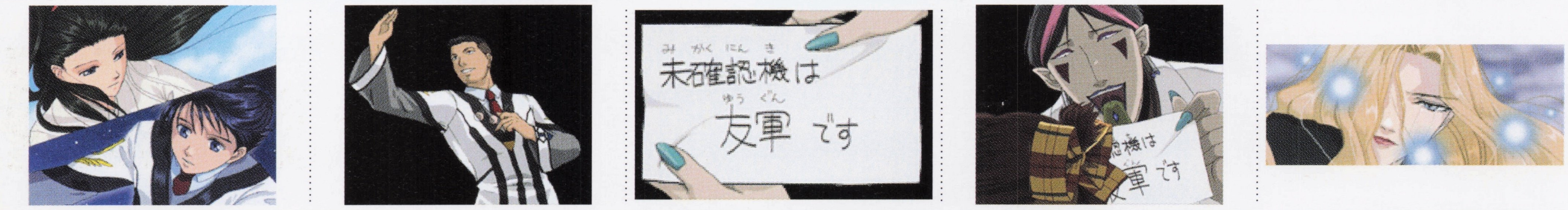
ガンパレでガンパレ No. 132

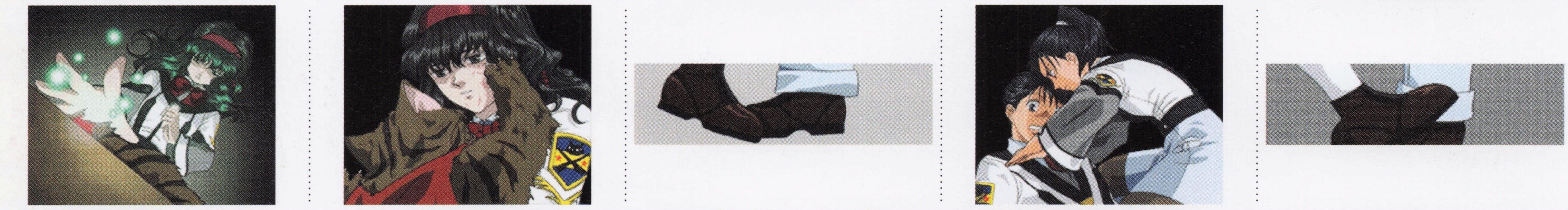
【テレポーテイション】1周目。とりあえずイワタマンから密会技能3をゲット後、全員と運命の絆になることを目指し、提案を重ねる毎日。ある日、田辺の会話イベントの後、走り去った田辺をテレパスでサーチすると……今町公園。校舎はずれから一瞬でどうやって移動したんだ！　（ネタ提供：ムラサキさん）■編：田辺さんのことだから、何か不幸なトラブルにあったのかも。突如、竜巻に飛ばされたりとか？

No.	タイトル	内容	発生条件
563	授業の復習	坂上のいままでの授業をもう一度聴くことができる	EV528後に坂上と話したら。1／6の確率で1日に1回発生
564	実地訓練テスト合格後	今の状態のまま実戦投入が決定される	EV543の実地訓練テストに合格した次の日のHR
565	舞との会話	舞に、公平になるには知識と経験が必要かと問われる	EV277後に舞と話したら。1回きり
566	舞との会話	舞に、士魂号の声など気にするなと言われる	EV569後に舞と話したら。1回きり
567	滝川自己紹介	滝川に仲良くしようと言われる	初めて滝川と話したら。1回きり
568	滝川との会話	滝川に、もうすぐ部隊設営委員長と、部隊設営委員がくると言われる	EV564後に滝川と話したら。1回きり
569	滝川との会話	滝川に、最近士魂号が悲しんでいると言われる	EV608後に滝川と話したら。1回きり
570	滝川との会話	滝川に彼女を作ろうといわれる。呼ぶを教わる	EV585後に滝川と話したら。1回きり
571	滝川との会話	滝川に一緒に彼女を作ろうといわれる。みんなで遊びに行こう提案を覚える	EV570後に滝川と話したら。1回きり
572	滝川との会話	士魂徽章を手に入れた後の滝川との会話で、2人でエースパイロットになろうと話す	EV543でテスト合格、士魂徽章を手に入れたあとの滝川との会話イベント。1回きり
573	壬生屋との会話	壬生屋との初めての会話	初めて壬生屋と話したら。1回きり
574	壬生屋との会話	壬生屋が機体が悲しんでいるようだと言う	EV608後に壬生屋と話したら。1回きり
575	瀬戸口と話したイベント後の壬生屋との会話	壬生屋に、瀬戸口に抱かれたことを誤解される	EV592後に壬生屋と話したら。1回きり
576	瀬戸口と話したイベント後の壬生屋との会話	壬生屋に、男とじゃれあうのはやめるよう言われる	EV575後に壬生屋と話したら。1回きり
577	善行登場	善行から全ステータス評価をAにするように命令される。若宮からステータスを訓練する場所を教えてもらう	EV543の実地訓練テストに合格した2日後のHR。1回きり
578	善行との会話	善行に、しっかり訓練するように言われる	EV577後、朝のHRで。体力・気力・運動力のうち、1つもA評価になっていないとき
579	若宮との会話	若宮からステータスを訓練する場所を説明してもらう	EV577後、そのままEV580が発生
580	若宮との会話	若宮から鉄アレイかサンドイッチを貰う	EV577後に若宮と話したら。ターン開始から19時まで。EV577と同ターン内で再起あり
581	若宮との会話	若宮に、フリーの時間になら悪い遊びを教えてやると言われる	EV577後、19時以降に若宮と話したら。1回きり
582	若宮との会話	若宮がうちにはヘンな女しかいない。やはり原さんか。と言われる	EV598後、19時以降に若宮と話したら。1回きり
583	若宮との会話	若宮に原素子ファンクラブに勧誘される	EV582後、19時以降に若宮と話したら。1回きり
584	給料について	善行に、階級が高いと給料が高いことを教わる。しっかり訓練するように言われる	EV577後、（EV577と同ターンに限る）19時までに善行と話したら。再起あり
585	自主訓練2日目以降の滝川との会話	滝川にしっかり訓練するように言われる	EV578後に滝川と話したら。19時まで。1回きり
586	自主訓練2日目以降の舞との会話	舞から、体力の訓練の効率のいい方法を教わる	EV578後に舞と話したら。19時まで。1回きり
587	自主訓練2日目以降の壬生屋との会話	壬生屋に、話し掛ける暇があったら訓練するようにと言われる	EV578後に壬生屋と話したら。19時まで。1回きり
588	事務官とオペレータの紹介	瀬戸口、加藤、ののみを善行から紹介される	EV577後、朝のHRで。体力／気力／運動力のうち、どれかがA評価になっていたら。1回きり
589	ののみとの会話	ののみの年齢を聞く	EV38後、ののみと話したら。1回きり
590	加藤との会話	加藤に、熊本出身であること・アルバイト先を探しているということを聞く	加藤と初めて話したとき。1回きり
591	加藤と2回目話す時	加藤に、アルバイトできる場所を教わる	EV590後の次の日、加藤と話したら。1回きり
592	瀬戸口との会話	瀬戸口に子ども扱いされ、抱きしめられたところを壬生屋に目撃される	瀬戸口と初めて話したとき。1回きり
593	瀬戸口との会話	瀬戸口にファジー入力について教えてもらう	EV594後に瀬戸口と話したら。1回きり
594	瀬戸口と2回目話したとき	瀬戸口に人をからかうのは面白いと言われる	瀬戸口と2回目に話したとき。1回きり
595	森との会話	森に、パイロットは自分を主人公だと思っている、整備しなければ出撃もできないくせにと言われる	森と初めて話したとき。1回きり
596	森との会話2回目	森にしつこい人は嫌いだからあっちにいけと言われる	EV595後に森と話したら。1回きり
597	原、登場	原に、設営委員長のところまで案内させられる	EV588後、2日後の18時以降、マップチェンジ（移動）したとき
598	整備隊の到着	整備隊の到着。善行と原が会う	EV597に続けて(整備員到着地点)
599	整備部隊とともに士魂号が到着する	士魂号の整備テントの設営	EV598に続けて
600	整備テント設営完了	士魂号の整備テントができたことと、クラス分けのアナウンス	EV598後の日開始時
601	整備部隊が来て2日後のHR	善行に、出撃の日程が決まったので準備するように言われる	EV598後の日・朝のHR
602	ひそひそ話後、善行と話したら	善行に士魂号のコクピットの調整をしたほうがいいと言われる	EV598後の日で善行と話したら。19時まで。1回きり
603	ひそひそ話後、若宮と話したら	若宮に運動力と体力の訓練をしておくように言われる	EV598後の日で若宮と話したら。19時まで。1回きり
604	初めての戦闘前、若宮と話したら	若宮から、戦闘時の心構えについて説明される	EV601後に若宮と話したら。19時まで。1回きり
605	戦闘開始、1ターン目のイベントフェイズ	戦闘開始の準備と、勝利目的の説明	EV601発生日翌日。(戦闘開始)日開始時
606	戦闘中、3ターン目のイベントフェイズ	子供が逃げ遅れているので、時間を稼ぐため全軍突撃命令が出る	EV605の戦闘、3ターン目のイベントフェイズ
607	勝利	戦闘に勝利したことを善行に言われる	EV605の戦闘終了後、戦果報告前
608	最初の戦闘の後のターン開始時	本日から実戦が開始します。体力・気力に注意するようにと言われる	EV605後の日開始時。1回きり
609	善行の話（仲良くなったとき）	善行に幻獣に会話できるだけの知能があったらどうすると言われる	善行と人物関係が親友になったあと、善行と話したら。1回きり
610	実戦開始後の舞との会話	舞から、複座型士魂号についての話を聞かされる	EV608後に舞と話したら。1回きり
611	全授業プログラム終了後の坂上との会話	坂上に、遠い未来のために戦術を駆使した戦場の王がいたということを言われる	EV541後に坂上と話したら。1回きり
612	最初の日曜イベント	滝川に日曜日の過ごし方について教えてもらう	3月7日開始時
613	帰宅	各キャラに話し掛けると、一緒に家に帰ることになる	3月4日限定。16時15分以降に誰かと話したら
614	日曜日について	滝川に日曜日に移動できる場所を教えてもらう	EV612後、下通りアーケードに入ったら。1回きり
615	クラスメイトとの会話	授業後、各キャラからひとこと言われる	EV564後（同じ日に）、それぞれクラスメイト（舞、滝川、壬生屋）と会話したら
616	初陣	最初の戦闘の前に、各キャラからひとこと言われる	EV601後（同じ日に）、日での会話（滝川、舞、善行、瀬戸口、ののみ、加藤、原、森、本田、坂上、芳野）
617	勝っているとき	各キャラに話し掛けると、戦争に勝てそうだと言われる	戦況変化後（人類優勢）1日の間。1回きり。（以降、戦況が優勢になっても発生しない）
618	膠着状態のとき	各キャラに話し掛けたときに、戦況が膠着状態であることを言われる	戦況変化後（膠着状態）1日の間。1回きり。（以降、戦況が膠着状態になっても発生しない）
619	敗色濃厚のとき	各キャラに、食糧や弾薬などがない、戦況がよくないと言われる。街中の風景で戦況がよくないことに気がつく	戦況変化後（敗色濃厚）1日の間。1回きり。（以降、戦況が不利になっても発生しない）
620	テスト失敗後	本田に、もう一度テストを受けるかと聞かれる	EV543のテスト失敗後、本田と話すと発生する（合格したら発生しない）
621	準竜師の登場	準竜師の着任。部隊の役割についての説明と、陳情の仕方について教わる	EV598後。次の日のHR
622	テストのための訓練をさせる	壬生屋と一緒に運動力の訓練をする	EV543後のテスト不合格時のみ。壬生屋と話したら。1回きり
623	図書館で舞とデート	図書館で舞と会い、2人で過ごす	EV543後、休日のみ。舞と話したとき。1回きり
624	日曜日の独り言	速水が今日は日曜か…どうしようかなと言う	3月14日の日開始時
625	最初の授業後の本田との会話イベント	本田に、最初はとにかく授業にでていればいいと言われる	EV527後、本田と会話したら。1回きり。3月4日終了まで
626	技能ゲットだぜイベント	滝川に普通の子と恋がしたいぜ！といわれる	3月13日以降、滝川と話したとき。1回きり
627	雰囲気システムONイベント	舞から、雰囲気について説明を受ける	（ゲーム1周目のみ）EV349後、1日後のイベント。舞と話したら。1回きり
628	多目的結晶	舞から、多目的結晶についてと、提案による雰囲気の変化のさせ方についての説明を受ける	EV627後、舞と話したら。1回きり（2回目の会話）
629	提案の方法	舞から、提案の上手なやり方について説明を受ける	EV628後、舞と話したら。1回きり
630	見るについて	ののみから見るについて説明を受ける	見るの説明（1周目のみ）。EV536後、ののみと話したら。1回きり
631	見るについて	ののみから見るについて再度説明を受ける	EV630で「見る」システムが使用可になって（確率1／16で）、ののみに話したら
632	HRに行くためのイベント	朝、各キャラに話し掛けると教室へ移動	HR前。朝9時まで話したら発生。平日のみ。再起あり
633	整備について	原から、整備について説明を受ける	EV634後、1/16の確率で原と会話したら起きる
634	加藤、壬生屋との会話	加藤と壬生屋と一緒に嫌われ度チェックをする	EV588後、壬生屋＆加藤のいるマップに入ったら1回きり
635	善行と話したときのメッセージ	善行に今日は帰っていいと言われる	EV577後、EV588まで。1回きり。16時以降、体力、気力、運動力どれかがAで善行と話したときのメッセージ
636	加藤と初めて話したとき	加藤に熊本出身であること、アルバイト先を探しているということを聞く	加藤と初めて話したとき。1回きり

ガンバレでガンバレ No.133

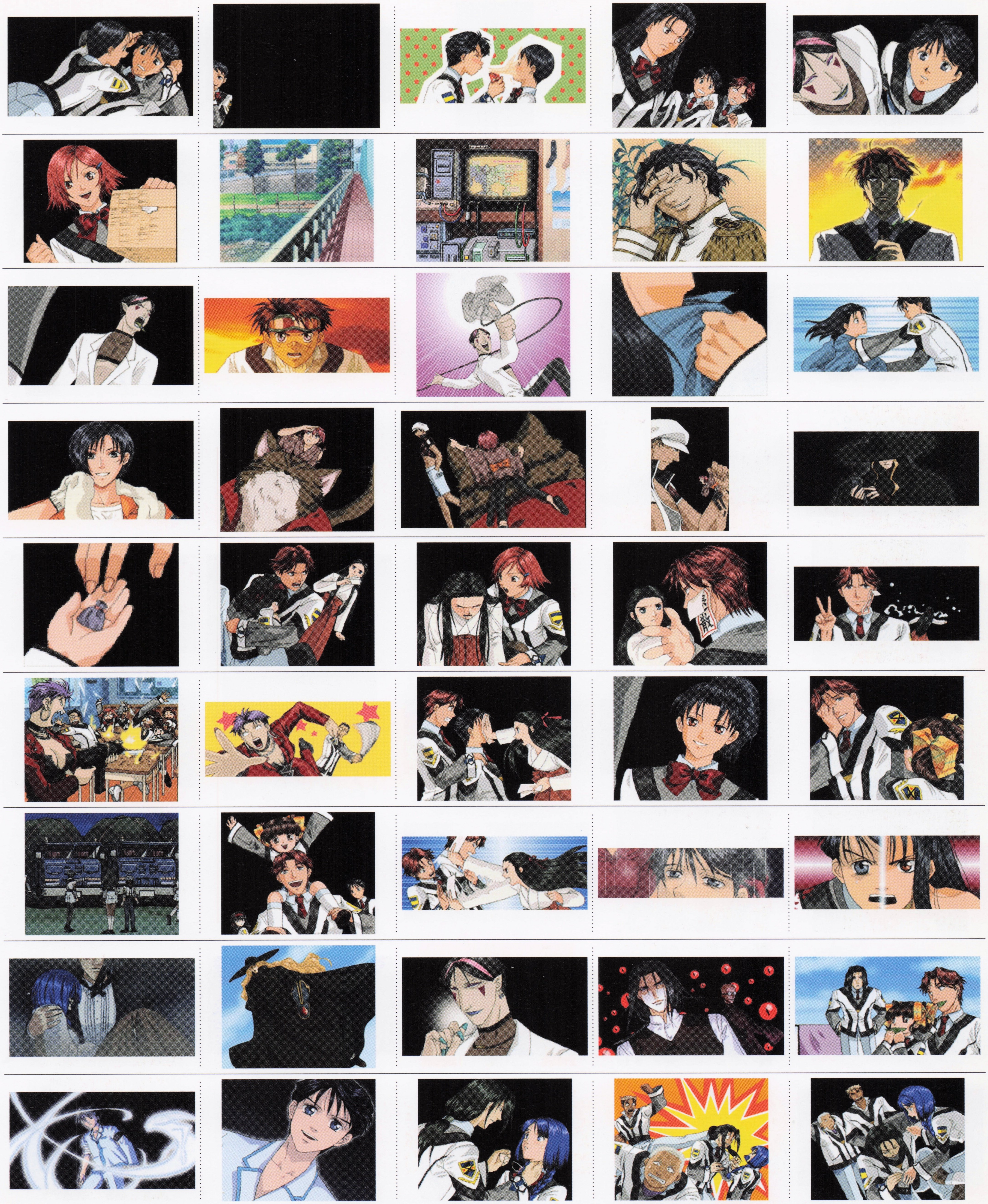
【ストーカー？】それは土曜日の午後のこと、整備員詰所でHな雰囲気になりながらも、萌をデートに誘い、外に出てみると、なぜか窓際に善行と瀬戸口を発見。のぞいてたな、と思いつつも、気にせず日曜日は楽しくデート。が、月曜日学校にくると「奥様戦隊善行」発生。……もしかしなくても、つけてた？　（ネタ提供：トムキャットさん）■編：あら奥様。そのようなことは、もう皆さんご存知ですですのよ。





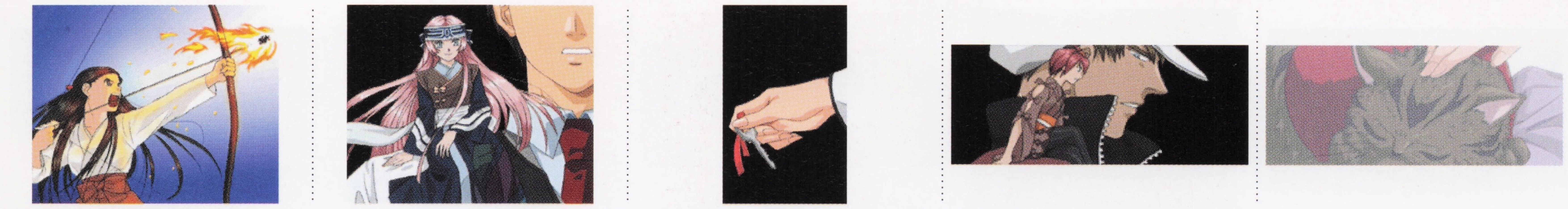
ガンパレでガンパレ No. 134

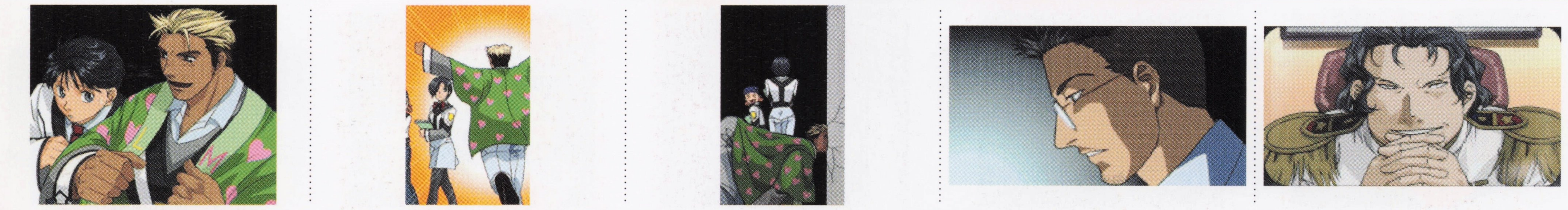
【靴下の甘い誘惑】ちょっとした出来心で、靴下の臭いを嗅いでしまい、その強烈な臭いに意識がぶっ飛んでしまった速水君。目が覚めると、「バカ」と書き殴られた舞からの手紙があった。……その通りだと思った。(ネタ提供：じんまさん) ■編：そのうち、苦痛がだんだんと快楽へとスリ変わっていき……。覚醒〝ソックスハンター〟速水としての道を！　コードネームは「ソックスブルー」でしょうか。

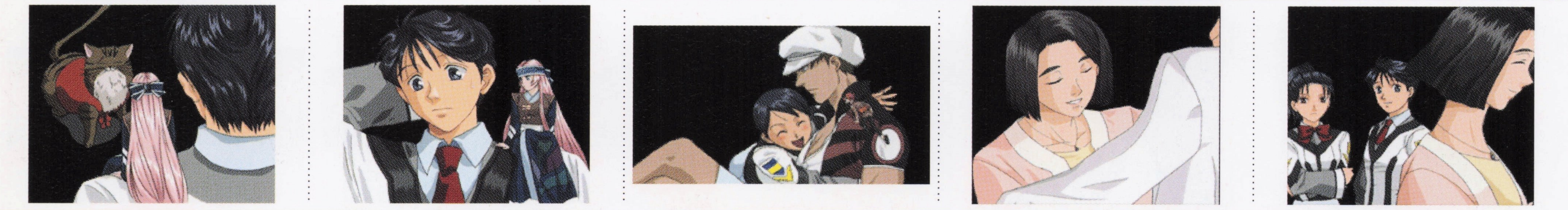


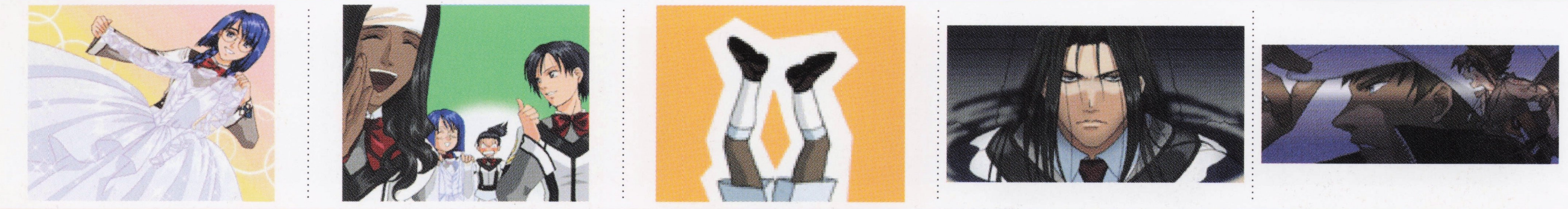
ガンパレでガンパレ No.135

【女性は怖い】速水で原を恋人にし、刺されることを覚悟でほとんどの女性キャラと浮気をしていた時のこと。「喧嘩だ！」。売ったのは壬生屋、相手は原。壬生屋が勝利。翌日、同じく壬生屋と原が喧嘩、結果、同上。3日目、今度は校舎裏に入った途端……。さすがに恋人として見逃しがたく、翌日、校門にいた壬生屋に弁当を賭けて決闘。勝利。これで一安心と思ったのも、つかの間、今度は、加藤と原が……。（ネタ提供：暗闇の神父さん）







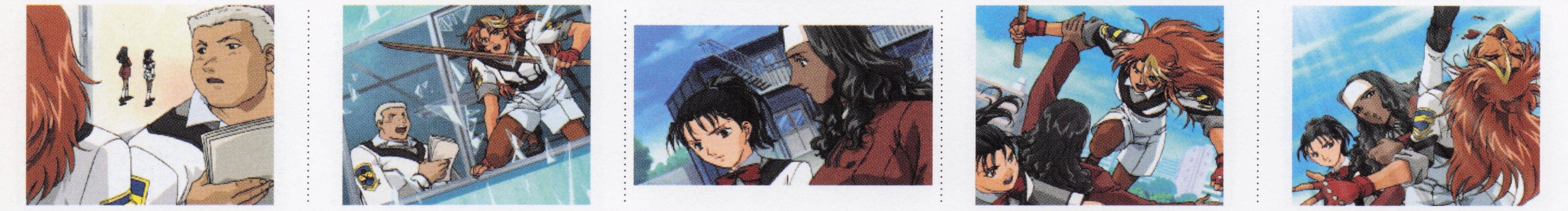


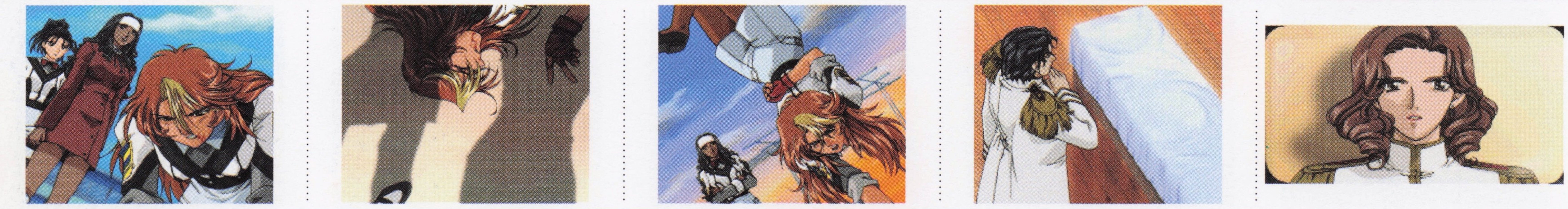
ガンパレでガンパレ No.136

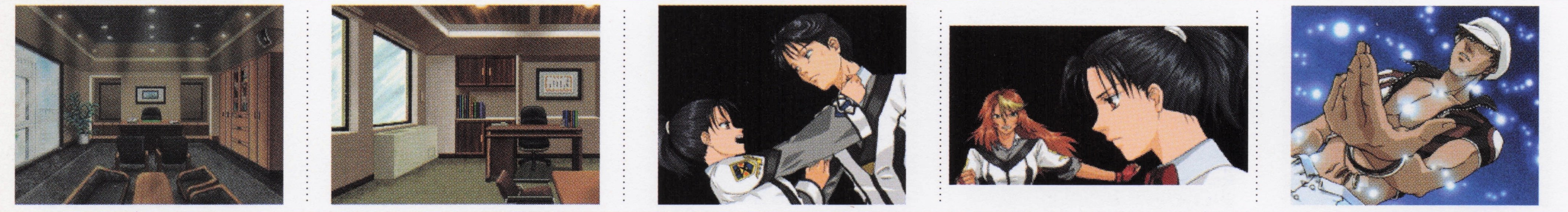
【泣くんじゃない、こっちが悲しくなるじゃないか】食糧難だったので、ジャガイモ60kgをアイテム欄が満タンになるまで買った。さらに、「舞の手作り弁当」を食べ、アイテム欄が1つ空いたところでもう1つ購入。昼休み、森が「みんなでお昼」を提案してきた。喜んでOKしたが、弁当を持っていない。仕方なく「弁当を持っていないんだ」と答えると……。その直後、泣き出す森……。ううっ、ごめんよぅ。（ネタ提供：暗闇の神父さん）

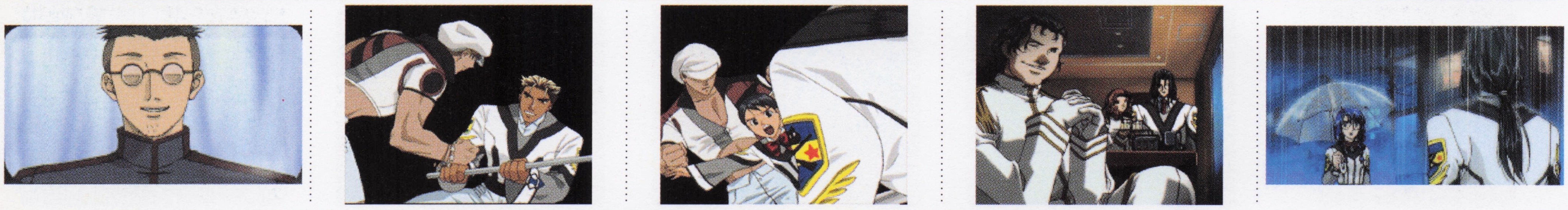
ガンパレでガンパレ No.137

【もってきて→大事なもの】ブータに大事なものを持ってくるように提案したところ、翌日「ちょっとHなビデオ」を持ってきた。ふと、周りのNPCのアイテムを「見る」で確認したところ、「ちょっとHなビデオ」を、みな2～3個持っていた。ブータ、おまえというやつは、ののみにまで!!（註：多分違う）。（ネタ提供：りくさん）■編：みんな、「女教師2」のタイトルにだまされすぎです。



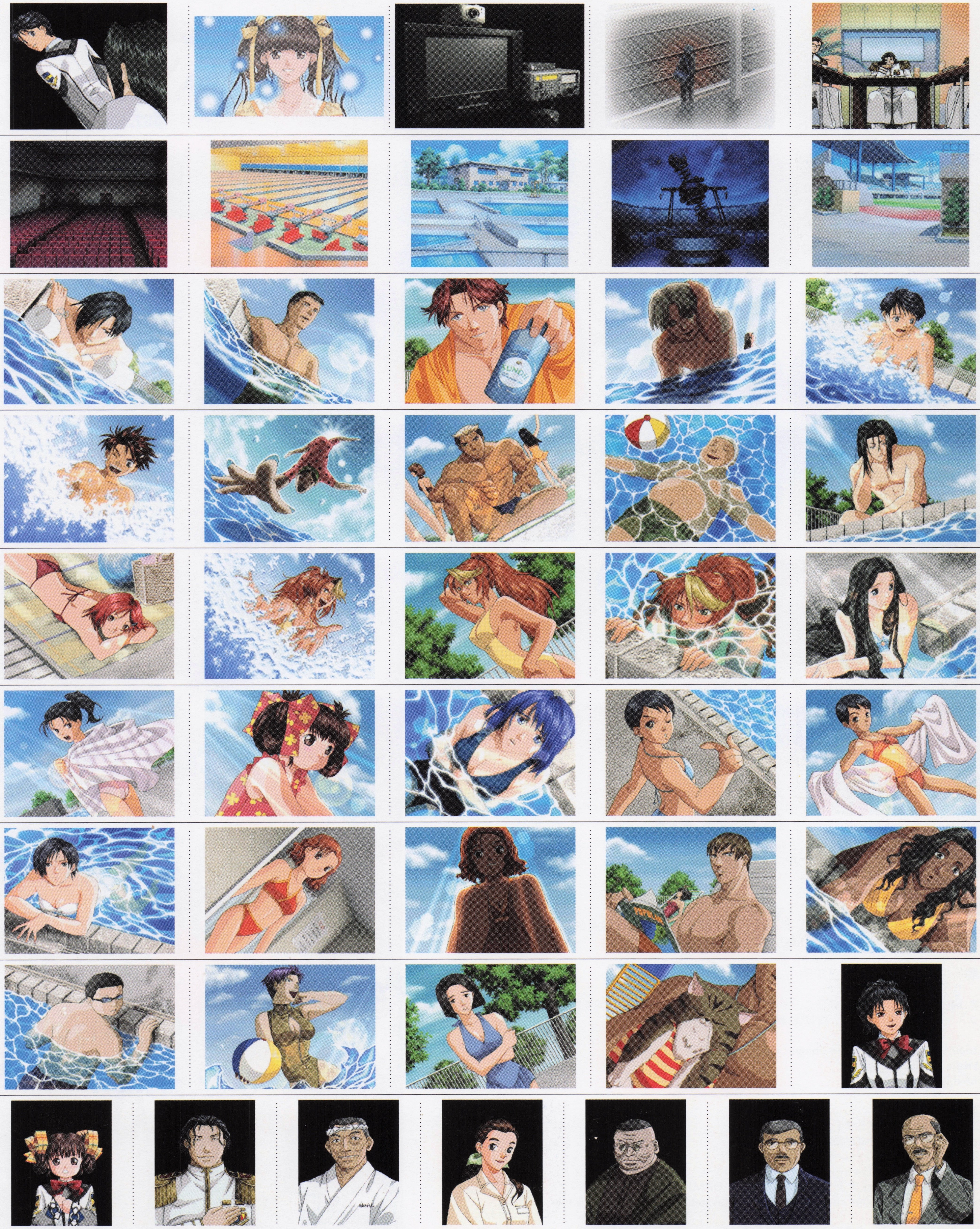






ガンパレでガンパレ No.138

【森の謎】こちらから誘ったデートを森にすっぽかされたので、禍々しい宝石とブレイン・ハレルヤで機嫌を直し、仕事でもするかと校門から玄関に入った途端、原と森との争奪戦……。あやまった途端、突然泣きだすし。……精華ちゃん、君はいったい何をしようとしているのかね。（ネタ提供：暗闇の神父さん）■編：それよりも、その後の原さんの動向のほうが気になるんですけど……。



ガンパレでガンパレ No.139

【何だか申し訳ない】2周目プレイは田辺で、恋人はこともあろうに岩田裕（遠坂さんは!?）。整備の仕事にも飽き、何気にスカウトになったとたんに始まった岩田の陳情攻撃（笑）。発言力がなくなると仕事をし、コツコツと田辺のために武尊を陳情しまくる岩田……。もういいから、自分のために発言力使いなよ（しかも、ちゃっかり来須も着てるし）。（ネタ提供：林マリヤさん）

ぶっちぎりスクープとRPG情報満載のPS専門誌

電撃PlayStation

隔週金曜日発売

"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

アンケート

アンケートにご協力くださる方は付録シールにある、「アンケート応募用シール」を官製ハガキに貼り付け、質問の答えを明記の上、以下の宛先までお送りください。抽選で電撃GPMオリジナルグッズを差し上げます。

質問①：この本はいかがでしたか？　感想をお書きください。
質問②：貴方がゲームソフト『ガンパレード・マーチ（GPM）』を購入した時期（～年～日）は？
質問③：貴方は電撃プレイステーションを毎号購読していますか？
質問④：今後、『GPM』に関する情報を欲しいと思いますか？

〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館6F
電撃PS編集部「電撃GPM」係まで

電撃
ガンパレード・マーチ

資料提供＆協力………ソニー・コンピュータエンタテインメント　アルファシステム

本文イラスト…………原画・木村淳子　彩色・上野恵、園田未来
岩瀬さとみ・前田祥人・NDO

監修……………………電撃プレイステーション編集部「GPM班」・田中雅邦
編集……………………松崎啓太郎・鈴木和好・三輪邦宏・飯塚幸正・田中雅邦
文章……………………川口一・田島勝・山下和幸・清水豊

デザイン＆DTP………エストール

製造・販売……………メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8
TEL.03-5281-5222（編集部）

印刷……………………図書印刷

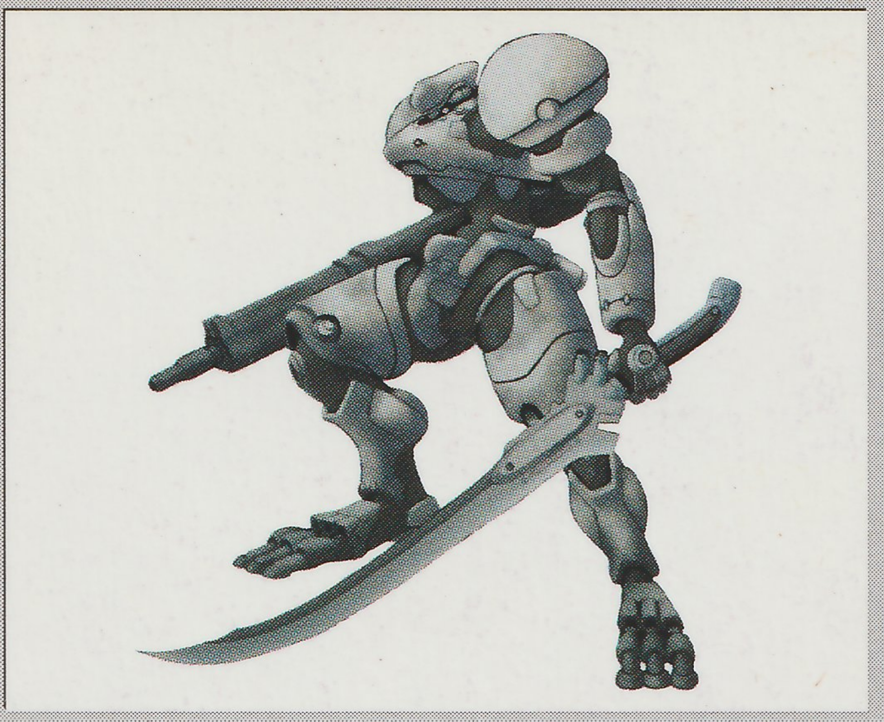
本書は著作権法による保護を受けています。著作権者及び出版権者から許可を得ず、無断で記事、写真、イラストなどの複写（コピー）、複製（転載）を禁じます。

© 2000 Sony Computer Entertainment Inc.
© Media Works 2001
Printed in Japan

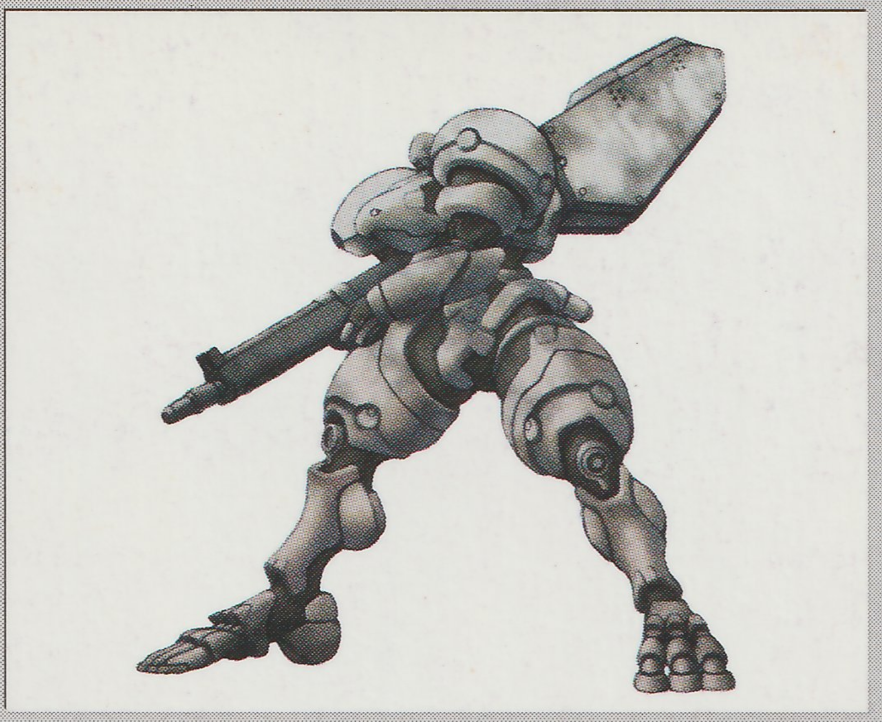
関連HPアドレス
SCE「ガンパレード・マーチ」
http://www.scei.co.jp/sd2/gpm/index.html
アルファシステム「ガンパレード・マーチ公式HP」
http://www.alfasystem.net/game/gp
電撃Online「電撃プレイステーションの部屋内／GPM」
http://www.dengekionline.com/town/mansion/PlayStation/dps_online/index.htm

※はみ出し部分の原稿は電撃オンライン（インターネット）で、ハガキは電撃プレイステーションで募集され、投稿、採用されたモノです。

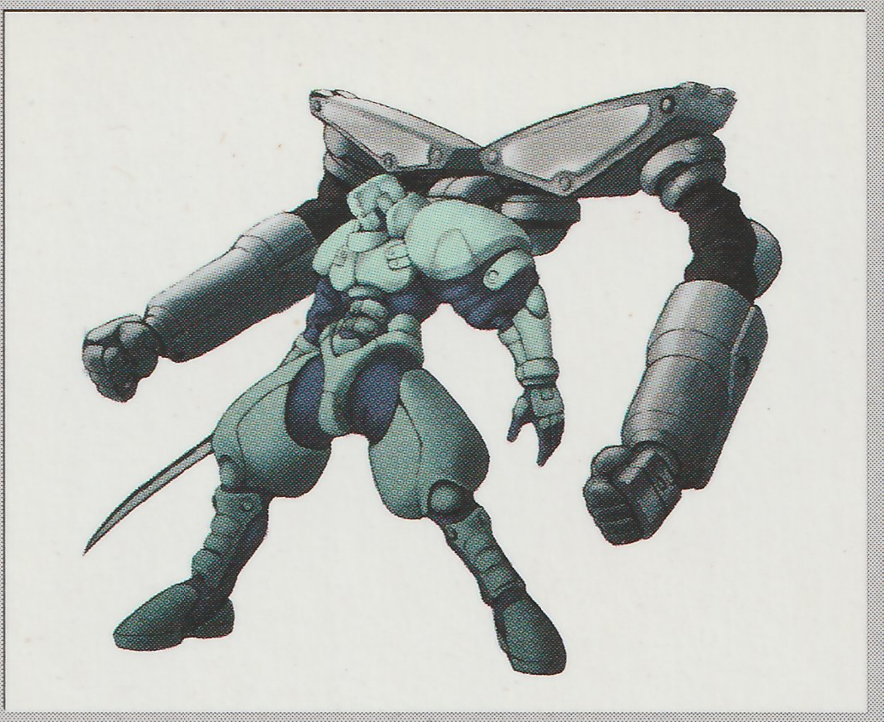
士魂号単座型



士魂号複座型

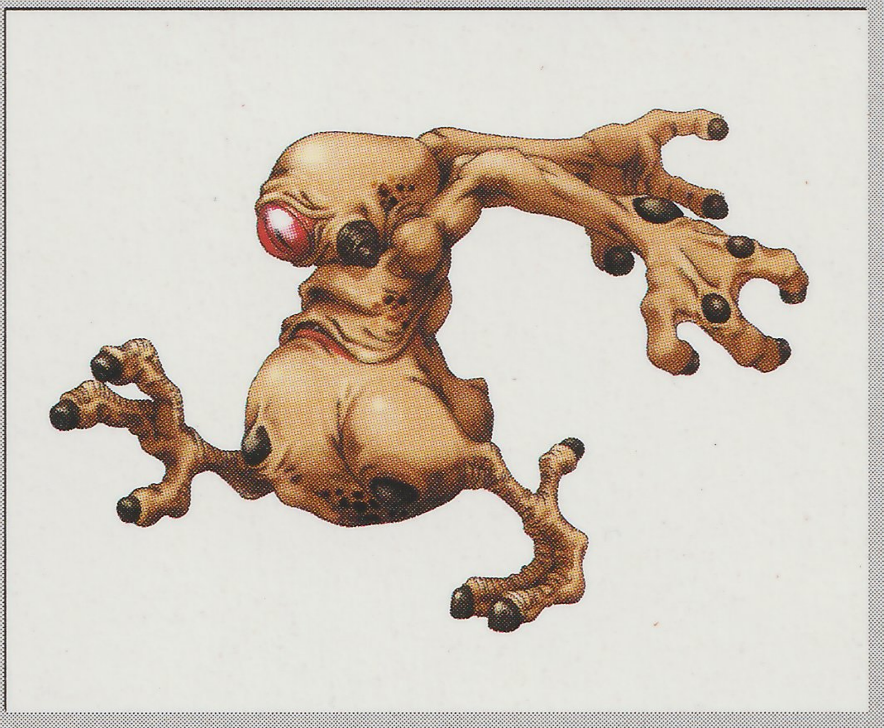


可憐本国仕様

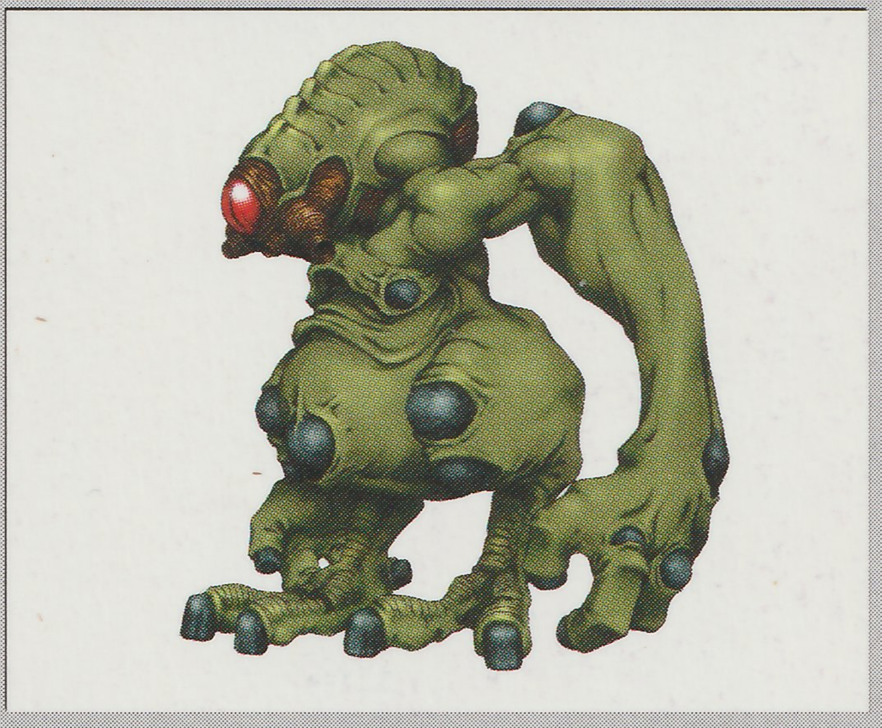


久遠戦車兵型

ゴブリン



ゴブリンリーダー



ヒトウバン

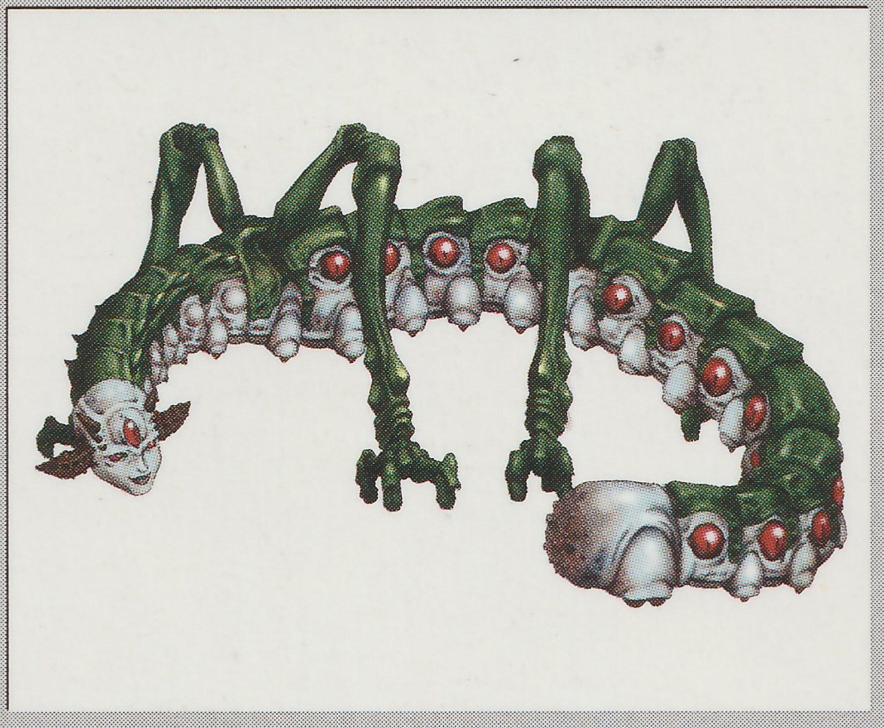
高機動幻想 GPM Gunparade March ガンパレード・マーチ

きたかぜゾンビ

キメラ

???

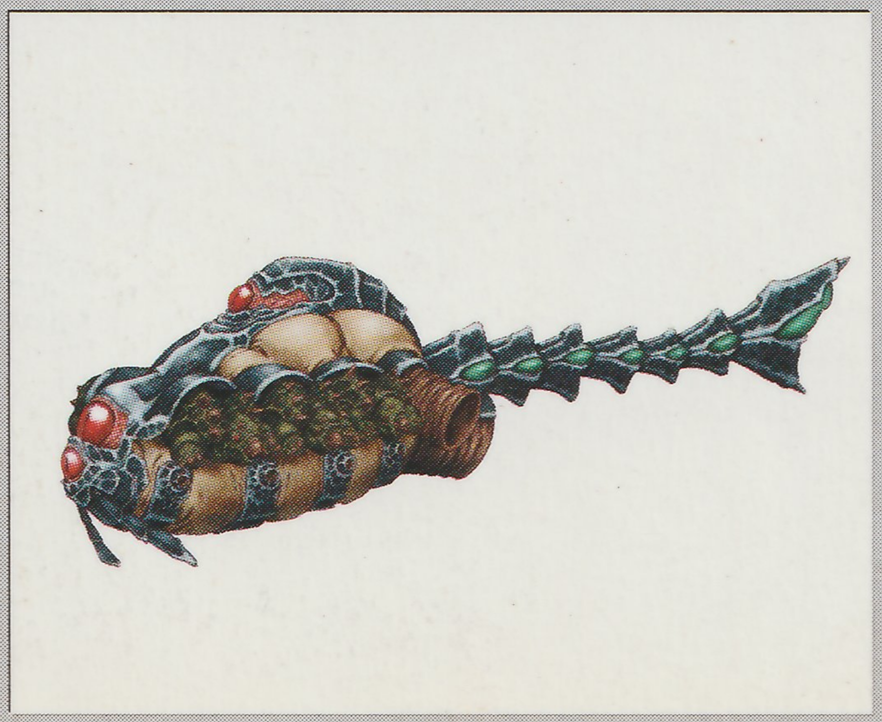
ナーガ



ミノタウロス

ゴルゴーン

スキュラ



高機動幻想
GPM
Gunparade March
ガンパレード・マーチ®

それが
せかいの
せんたくなのよ

DENGEKI
PlayStation
特別編集

"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
"Gunparade March"および"ガンパレード・マーチ"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©2001 Sony Computer Entertainment Inc.

…全ての…悲しみに…終わりが…来るように、…意味ある生があるためには
…死がいるのよ。

そうよ、ファイト！ フフフ！
バカみたいにファイト！

えへへへ。なんか僕、重大な秘密話しちゃったみたい。秘密だからね。
ゼッタイだよ。

田辺は無一文になった！　またも所持金０！

むかしといまでないどこかのために、がんばろうって。
それがしんらいすることなのよ。

お前の敵は俺の敵だ。いつでも呼べ。

…そったらこと言ったって…うちは、話題が少ないもん。
…どうせ、田舎者やもん。

不健康ですね。さっさと、こういう仕事は辞めてカラオケでも歌いたいもんです。

まず、スカウトは己の身体能力だけが全てだ。体力と運動力を1000以上、気力で600以上なければ、後ろで震えていろ。

2週間物の善行の靴下が3000円になった。今や、1ｔの末端価格は12億を超える。

真っ先に突っ込み、斬る。それだけしか、芸はありませんから。

そろそろ、疲れて…ね。適当にへらへら笑うのに、疲れちゃった。

…このまま君の後ろについて行ったら、僕はそのうちスゴイことになるんじゃないかなあ。

やっぱり、士魂号は単座の軽装甲じゃねえか？　あれ、いいよな。

フフフ、ハハハハハハ。イーヒッヒッヒッヒッ！
ククク…。

…苦しいときには、歌を歌いなさい。歌は、命令で殺し合いを職業にする兵に許された、唯一神聖なる暗黙の権利ですから。

あなたきっと、世界をハッピーで包むために、遠いところからキタです。
私はそう、信じるデス。

ニャー。ニヤアー、ニヤアー！

…そ、その…、…あ、あやまります。あやまりますから…。
その…、…おしおきは…やめてください…。

あー、その、そうですね。あなたには天性の執事の才能を感じます。
…変なこと言ってしまいましたか。ひょっとして…。

忘れるなよ。ラブ、だ。愛こそすべて、愛こそ幸せ。

ふわぁ。なんだか…眠いわ。夜更しはお肌の天敵な上に、私は、どうも低血圧なのよね。

歌だけは、たぶん本物の正義のヒーローと同じように歌えるはずだから。

**なんか、あんた騙されやすそうでええお得意さんになりそうや。
…仲良くしよな。**

…いやらしい目で僕を見て欲しくないな。この薄汚れた最低のクズめ。

…思えばね、幻獣は僕の味方なんだよ。いや、そうに違いない。

変な想像をしたな！ 馬鹿者！ 馬鹿者！ 想像に私を出すならまず私に許可を求めよ！ **ヘンな想像は却下だ！** 検閲させよ！

髪が、青いのも悪くない、絶対に悪くない！

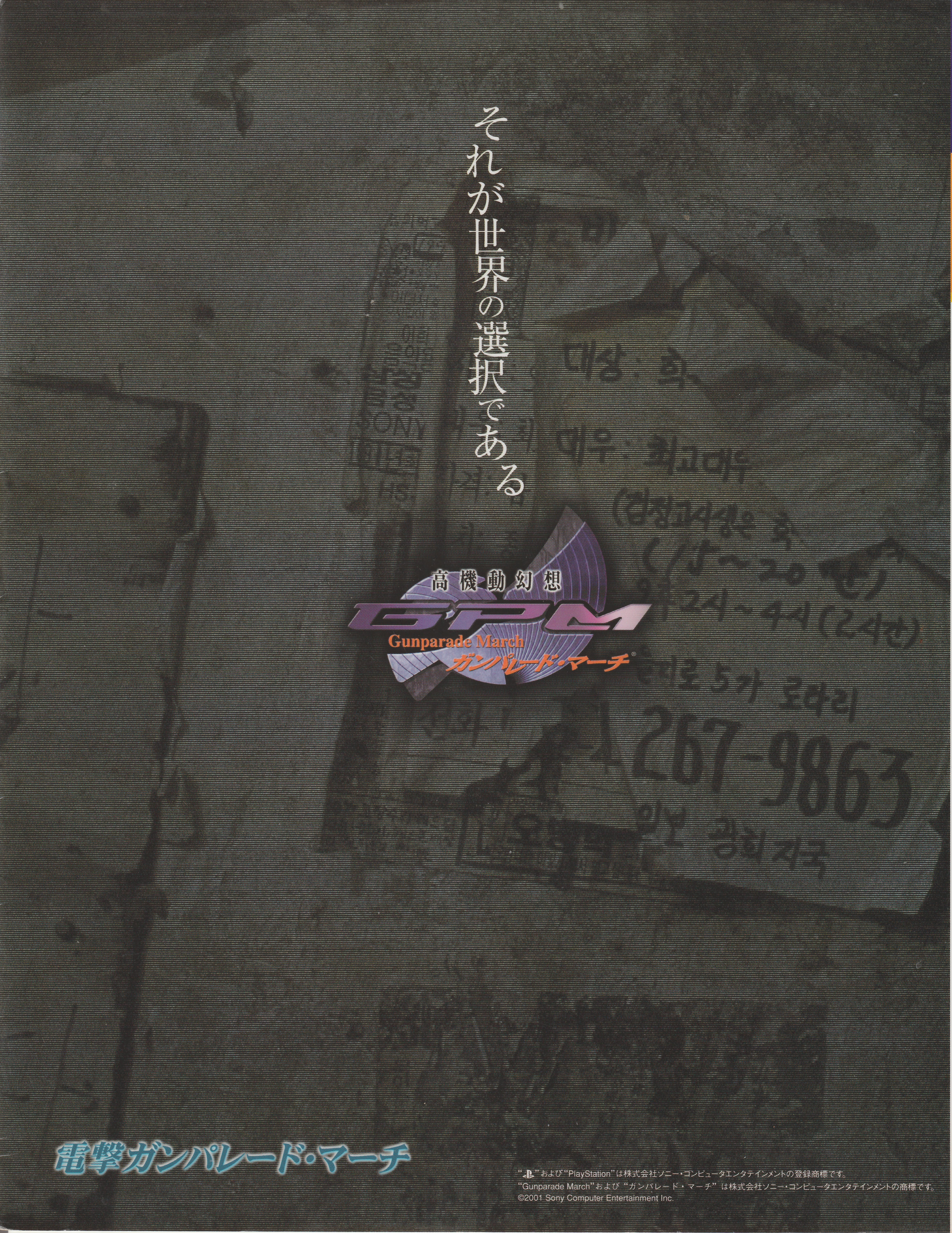
フフフ、そして僕が、ソックスバット。フフフフ。それではごきげんよう！

…お・う・ら・み・し・ま・す、からね。

オール！　ハンデッドガンパレード！　オール！　ハンデッドガンパレード！　全軍突撃！　たとえ我らが全滅しようともこの戦争、最後の最後に男と女が一人ずつ生き残れば我々の勝利だ！　全軍突撃！　どこかの誰かの未来のために！

…なんだ、ああ、猫と話していたろうが。少なくとも、我らには真似が出来ぬ。偉大な才能だ。

その件については拒否させてもらうよ。



"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
"Gunparade March"および"ガンパレード・マーチ"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©2001 Sony Computer Entertainment Inc.

電撃PlayStation
特別編集
編集：電撃プレイステーション編集部
製造・販売：メディアワークス
住所：〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館6F
メールアドレス：dps@mediaworks.co.jp

電撃ガンパレード・マーチ誌面のご質問・ご感想は、ハガキ、インターネットメールで受け付けております。タイトルを「電撃ガンパレード・マーチ『●●●（企画名が入ります）』の記事について」としてください。なお一般的な攻略法については、お答えできません。掲載されている記事の内容についての不明点のみ、お送りください。

電撃ガンパレード・マーチ